

6. Referencias bibliográficas

- Albarracín Gordo, Lluís - Hernández Sabaté, Aura - Gorgorió i Solá, María Núria (2017) 'Los videojuegos como objeto de investigación incipiente en Educación Matemática', *Modelling in Science Education and Learning*, 1(10), pp. 53-72.
- Ayén, Francisco (2010) 'Aprender Historia con el juego Age of Empire', *Clío: History and History Teaching*, 36.
- Capell Masip, Nuria - Tejada Fernández, José - Bosco, Alejandra (2017) 'Los videojuegos como medio de aprendizaje: un estudio de caso en matemáticas en Educación Primaria', *Pixel-Bit: Revista de medios y educación*, 25, pp. 133-150.
- Carvajal Gutiérrez, Guillermo - Rojas Zambrano, Paola Andrea - Murcia Londoño, Euclides (2016) 'El videojuego "El Misterio de la Pirámide", una propuesta interactiva para el aprendizaje de las matemáticas', *Anduli: revista andaluza de ciencias sociales*, 15, pp. 177-188.
- Casañ Pitarch, Ricardo (2017) 'Videojuegos en la enseñanza de lenguas extranjeras: actividades y recursos para el aprendizaje', *Tonos digital: Revista electrónica de estudios filológicos*, 33.
- Castillo del Fernández, Héctor - Herrero Martínez, David (2011) 'Desarrollo de habilidades de alfabetización a través de los videojuegos deportivos', en Gértrudix Barrio, Manuel - Gértrudix Barrio, Felipe - García García, Francisco (coords) *Actas II Congreso Internacional Sociedad Digital: espacios para la interactividad y la inmersión*. Madrid: Icono 14, pp. 276-289.
- Castro de, Adela (2015) 'Maximum Consequentia: un videojuego educativo para ejercitar la comprensión lectora', *Innovación educativa*, 25, pp. 191-206.
- Cejudo Prado, Javier - Latorre, Sebastián (2015) 'Efectos del videojuego Spock sobre la mejora de la inteligencia emocional en adolescentes', *Electronic journal of research in educational psychology*, 36 (13), pp. 319-342.
- Cuadrado Alvarado, Alfonso (2013) 'Los videojuegos como herramienta de la nueva percepción de la geografía urbana', en Aranda Juárez, Daniel - Sánchez Navarro, Jordi (coords) *Educación mediática y competencia digital: ludoliteracy, creación colectiva y aprendizajes*, pp. 624-634.
- Cuenca López, José M^a (1999) 'Los juegos de simulación informáticos como recurso para la enseñanza de la historia: análisis de caso "Age of Empires"', *Aula de innovación educativa*, 80, pp. 22-24.

- (2006) 'La enseñanza de contenidos sociohistóricos y patrimoniales a través de los juegos informáticos de simulación', *Treballs d'Arqueologia*, 12, pp. 111-126.
- Cuenca López, José M^a – Martín Cáceres, Myriam José (2010a) 'La resolución de problemas en la enseñanza de las ciencias sociales a través de videojuegos', *Íber: Didáctica de las ciencias sociales, geografía e historia*, 63, pp. 32-42.
- (2010b) 'Virtual games in social science education', *Computers & Education*, 55, pp. 1336-1345.
- Cuenca López, José M^a - Martín, Myriam José - Estepa, Jesús (2011) 'Historia y videojuegos: una propuesta de trabajo para el aula de 1º de ESO', *Íber: Didáctica de las ciencias sociales, geografía e historia*, 69, pp. 64-73.
- Cuñas Gómez, Íñigo - Vercauteren, Laurens - Verhaevert, Jo (2016) 'Aprender jugando: enseñando conceptos de RADAR mediante un videojuego', en Membiela Iglesia, Pedro - Cebreiros, María Isabel - Casado, Natalia (coords.) *Presente y futuro de la docencia universitaria: Presente e futuro da docencia universitaria*. Ourense: Educación Editora, pp. 305-310.
- Díez Gutiérrez, Enrique Javier (2008) 'Videojuegos y violencia: prevención desde la educación', en Maya Frades, Valentina (ed.) *Mujeres rurales: estudios multidisciplinares de género*. Salamanca. Ediciones Universidad de Salamanca, pp. 299-337.
- Digón Regueiro, Patricia - Iglesias-Amorín, Fernando (2013) 'La creación de un videojuego para trabajar la inteligencia emocional en la educación infantil desde enfoques críticos', en Aranda Juárez, Daniel - Sánchez Navarro, Jordi (coords) *Educación mediática y competencia digital: ludoliteracy, creación colectiva y aprendizajes*. II Congreso Internacional (Barcelona, 14 y 15 de noviembre de 2013). Barcelona: Obra social La Caixa, pp. 674-688.
- Egea, Alejandro - Arias, Laura - García-López, Alfonso J. (2017) 'Videojuegos, historia y patrimonio: primeros resultados de una investigación educativa evaluativa en educación secundaria', *Revista Interuniversitaria de Investigación en Tecnología Educativa*, 2, pp. 28-40.
- Esnaola Horacek, Graciela Alicia (2005) 'La construcción de la identidad a través de los videojuegos: un estudio del aprendizaje en el contexto institucional de la escuela'. Tesis doctoral. Universitat de València.
- Etxeberria Balerdi, Félix (2011) 'Videojuegos violentos y agresividad', *Pedagogía social: revista interuniversitaria*, 18, pp. 31-39.

- Fernández García, Laura Carlota (2016) 'Videojuegos educativos para el desarrollo de las inteligencias múltiples en aulas de educación primaria'. Tesis doctoral. Universidad de Oviedo.
- Gálvez de la Cuesta, María del Carmen (2006) 'Aplicaciones de los videojuegos de contenido histórico en el aula', *Icono 14*, 1(4).
- García Gigante, Benjamín (2009) 'Videojuegos: medio de ocio, cultura popular y recurso didáctico para la enseñanza y aprendizaje de las matemáticas escolares'. Tesis doctoral. Universidad Autónoma de Madrid.
- García Tejedor, Álvaro (2011) 'IREEDIA, el Secreto de Atram: un Videojuego para Educar en Valores', *RED: Revista de Educación a Distancia*, 28.
- Gayo Santacecilia, Francisco Javier (2016) 'Percepción del cambio representativo-icónico y apreciación tecnológica del "game-art" en estudiantes de videojuego de la Comunidad de Madrid (2013-2015): jugabilidad, estética e inmersión'. Tesis doctoral. Universidad Complutense de Madrid.
- González Tardón, Carlos (2014) 'Videojuegos para la transformación social. Aportaciones conceptuales y metodológicas'. Tesis doctoral. Universidad de Deusto.
- Guerra Antequera, Jorge (2017) 'Estudio evaluativo de prevención del acoso escolar con un videojuego'. Tesis doctoral. Universidad de Extremadura.
- Guevara Sánchez, José Manuel (2015) 'Press Start, los videojuegos como recurso educativo: una propuesta de trabajo con Minecraft y Ciencias Sociales', *Ar@cne*, 200.
- Howard Jones, Paul (2017) 'Videojuegos, neurociencias y educación', en Lipina, Sebastián J. - Sigman, Mariano - Fernández Slezak, Diego (coords.) *Pensar las TIC desde la ciencia cognitiva y la neurociencia*. Barcelona: Gedisa, pp. 69-92.
- Irigaray, María Victoria - Luna, María del Rosario (2014) 'La enseñanza de la Historia a través de videojuegos de estrategia: dos experiencias áulicas en la escuela secundaria', *Clio & asociados: La historia enseñada*, 18-19, pp. 411-437.
- Jiménez Alcázar, Juan Francisco (2009) 'Videojuegos y Edad Media', *Imago temporis. Medium Aevum*, III, pp. 551-587.
- Jiménez González, Juan Eugenio - Rojas, Estefanía (2008) 'Efectos del videojuego Tradislexia en la conciencia fonológica y reconocimiento de palabras en niños disléxicos', *Psicothema*, 3(20), pp. 347-353.

- Jiménez-Palacios, Rocío - Cuenca López, José M^a (2015) 'El uso didáctico de los videojuegos. Concepciones e ideas de futuros docentes de ciencias sociales', *Clío: History an History Teaching*, 41.
- (2017) 'La presencia del patrimonio en los videojuegos. Nuevas perspectivas para la educación patrimonial', en Martínez Medina, Ramón - García-Morís, Roberto - García Ruiz, Carmen Rosa (coords.) *Investigación en didáctica de las ciencias sociales. Retos, preguntas y líneas de investigación*. Córdoba: Universidad de Córdoba - AUPDCS, pp.422-431.
- (2017b) 'Libertus. Un videojuego para enseñar Roma en la ESO', *Íber. Didáctica de las Ciencias Sociales, Geografía e Historia*, 86, pp. 41-44.
- Lorca Marín, Antonio Alejandro (2015) 'Los videojuegos en la Didáctica de las Ciencias Experimentales'. Tesis doctoral. Universidad de Huelva.
- Maniega-Legarda, David - Yáñez Vilanova, Pau - Lara Navarra, Pablo (2011) 'Uso de un videojuego inmersivo 3D para el aprendizaje del español: El caso de "Lost in La Mancha"', *Icono14*, 2 (9).
- Medel Marchena, Ignacio - Iturriaga Barco, Diego (2016) 'Videojuegos como recursos para las clases de Ciencias Sociales: una propuesta para Secundaria del juego Civilization V', en Roig Vila, Rosabel (coord.) *Tecnología, innovación e investigación en los procesos de enseñanza-aprendizaje*. Barcelona: Octaedro, pp. 2676-3114.
- Monjelat, Natalia - Méndez Zeballos, Laura - Lacasa Díaz, Pilar (2012) 'Procesos de Resolución de Problemas y videojuegos: el caso de Sim City Creator', *Electronic journal of research in educational psychology*, 28(10), pp. 1493-1522.
- Moreno Castañeda, Manuel (2010) 'Aprender Historia en ambientes virtuales', *Tejuelo: Didáctica de la Lengua y la Literatura. Educación*, 9, pp. 58-82.
- Ortega Carrillo, José Antonio - Fuentes Esparrell, Juan Antonio (2009) 'Los videojuegos violentos y su incidencia en la educación en valores: los centros educativos como agencias de cultura de paz', *Educatio siglo XXI: Revista de la Facultad de Educación*, 27(2), pp. 119-146.
- Ouariachi Peralta, Tania (2017) 'Gamificación como herramienta de educomunicación estratégica en la lucha contra el cambio climático: Los juegos online en adolescentes'. Tesis doctoral. Universidad de Granada.
- Ouariachi Peralta, Tania - Olvera-Lobo, María Dolores (2017) 'Evaluación de juegos online para la enseñanza y el aprendizaje del cambio climático', *Enseñanza de las Ciencias*, 35 (1), pp. 193-214.

- Pérez García, Álvaro - Ortega Carrillo, José Antonio (2011) 'El Potencial Didáctico de los Videojuegos: "The Movies" un Videojuego que Fomenta la Creatividad Audiovisual', *Etic@net*, 10.
- Pereira-García, Sofía - Gómez Gonzalvo, Fernando (2015) 'La reconstrucción del paso del tiempo en el videojuego Sid Meier's Civilization IV. Una perspectiva educativa', *LifePlay: Revista académica internacional sobre videojuegos*, 4, pp. 13-27.
- Ramos Ahijado, Sonsoles - Botella Nicolás, Ana María (2015) 'Educación musical a través de los videojuegos en la etapa de educación infantil', en Gómez Carrasco, Cosme Jesús - Izquierdo Rus, Tomás (coords.) *Experiencias y recursos de innovación en educación infantil*. Murcia: Editum, pp. 199-206.
- (2016) 'Los videojuegos como herramientas de aprendizaje: Una experiencia de innovación con la ópera de Mozart', *Dedica. Revista de Educação e Humanidades*, 9, pp. 161-171.
- Rodríguez Domenech, María de los Ángeles - Gutiérrez Ruiz, Desiré (2016) 'Innovación en el aula de Ciencias Sociales mediante el uso de videojuegos', *Revista Iberoamericana de Educación*, 2 (72).
- Rodríguez García, Antonio Manuel - Trujillo Torres, Juan Manuel - Alonso García, Santiago (2016) 'Exergaming para la mejora de la salud y la condición física de niños hospitalizados con diversidad funcional: el caso de "Tango: H"', en Zurita Ortega, Félix - Pérez Cortés, Antonio José - Castro Sánchez, Manuel - Chacón Cuberos, Ramón - Espejo Garcés, Tamara (coords.) *I Congreso Internacional en Investigación y Didáctica de la Educación Física: II Jornadas de Investigadores en Didáctica de la Educación Física*. Granada: Universidad de Granada, pp. 332-336.
- Rodríguez García, José Manuel (2008) 'El uso de Internet y los videojuegos en la didáctica de la Historia Medieval', en Echevarría Arsuaga, Ana (coord.) *La Historia medieval en la Enseñanza Secundaria Obligatoria: un balance*. UNED, pp. 177-216.
- Rodríguez, Cristina - Jiménez González, Juan Eugenio - Díaz Megolla, Alicia - González Martín, Desirée (2011) 'Tradislexia: un videojuego para la mejora de la lectura en niños con dislexia', en González González, Carina Soledad (coord.) *Nuevas Tendencias en TIC y Educación*. I, Madrid: Bubok Publishing, pp. 122-134.
- Sánchez Peris, Francesc J. (1998) 'Valores, estilos de vida y educación de los niños en relación al videojuego: bases para un programa de acción'. Tesis doctoral. Universitat de València.

- Sánchez Rodríguez, Pedro A. (2014) 'Evaluación del uso de los videojuegos como medio de enseñanza-aprendizaje. Una perspectiva desde la opinión de los estudiantes de Grado de la Universidad de Murcia'. Tesis doctoral. Universidad de Murcia.
- Sánchez Rodríguez, Pedro A. - Alfageme González, María Begoña - Serrano Pastor, Francisca José (2010) 'Aspectos sociales de los videojuegos', *RELATEC: Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa*, 1(9), pp. 29-41.
- Serna Rodrigo, Rocío - Rovira Collado, José (2016) 'Aportaciones de los videojuegos a la Educación Literaria', en Tortosa Ybáñez, María Teresa - Grau Company, Salvador - Álvarez Teruel, José Daniel (coords.) *XIV Jornadas de Redes de Investigación en Docencia Universitaria: Investigación, Innovación y enseñanza universitaria: enfoques pluridisciplinares*. Alacant: Universitat d'Alacant, pp. 772-785.
- Tapia Meléndez, Laura (2011) 'El videojuego como herramienta educativa en entornos de aprendizaje informal'. Tesis doctoral. Universidad Complutense de Madrid.
- Téllez, Diego - Iturriaga, Diego (2014) 'Videojuegos y aprendizaje de la Historia: la saga Assassin's Creed', *Contextos educativos*, 17, pp. 145-155.
- Toro Sánchez, Francisco Javier - Muñoz Bandera, Juan Francisco (2012) 'Los videojuegos como recurso para la Didáctica de la Geografía', en González, Rafael de Miguel - de Lázaro y Torres, María Luisa - Marrón Gaité, María Jesús (coords.) *La educación geográfica digital*. Zaragoza: Universidad de Zaragoza, pp. 691-693.
- Uicab, Rocío – Madera Ramírez, Francisco - Basto Díaz, Luis (2014) 'Videojuego para el repaso de fracciones "Tséem Took y la princesa de Uxmal Versión 1.1"', *TE & ET: Revista Iberoamericana de Tecnología en Educación en Tecnología*, 14, pp. 87-95.
- Venegas Ramos, Alberto (2017) 'El consumo de la Prehistoria a través del videojuego: representaciones, tipologías y causas', *Espacio, tiempo y forma. Serie I, Prehistoria y arqueología*, 10, pp. 13-36.