

Referencias

Alfageme, B. y P. Sánchez, (2002) "Aprendiendo habilidades con videojuegos" en *Comunicar*, nº19, pp. 114-119.

Amnistía Internacional, (2007) *Videojuegos 2007: acceder a las violaciones de los derechos humanos virtuales, un juego de niños*. [En línea] Disponible en <http://goo.gl/yzTMZI> . [Fecha de acceso: 27 de enero 2014].

Etxeberría, F., (1998) "Videojuegos y educación" en revista *Comunicar*, nº10, pp. 171-180.

Etxeberría, F., (2008) "Videojuegos, consumo y educación" en *Revista electrónica teoría de la educación. Educación y cultura en la sociedad de la información*, nº9, vol. 3, pp. 11-28. <http://goo.gl/EhWhtJ> [Fecha de acceso: 20 de noviembre de 2013].

García-Carbonell, A y F. Watts, (2007) "Perspectiva histórica de simulación y juego como estrategia docente: de la guerra al aula de lenguas para fines específicos" en *Ibérica*, nº13, pp. 65-84.

Gee, P., (2004) *Lo que nos enseñan los videojuegos sobre el aprendizaje y el alfabetismo*. Málaga, Aljibe.

Gil, A. y T. Vida, (2007) *Los videojuegos*. Barcelona, Editorial UOC.

Gimeno Sacristán, J., (2005) *La educación obligatoria: su sentido educativo y social*. Madrid, Morata.

Gómez del Castillo, M.T., (2007) "Videojuegos y transmisión de valores" en *Revista iberoamericana de educación*, nº43, vol. 6. Disponible en <http://goo.gl/kpDr3k>[Fecha de acceso: 28 de enero 2014].

Gros, B., (coord.) (2008) *Videojuegos y aprendizaje*. Barcelona, Graó

Jekins, H. y K. Squire, (2002) "The Art of Contested Spaces" en L. King (ed.), *Game On. The History and Culture of Videogames*, New York, Universe, pp. 64-76.

Juul, J., (2005) "Games Telling Stories?" en J. Raessens y J. Goldstein (eds.) *The handbook of computer games studies*, Cambridge, The MIT Press Cambridge, pp.219-226.

López Muñoz, E., (2010) "Sexismo, violencia y juegos electrónicos" en De la concha (coord.). *El sustrato cultural de la violencia de género. Literatura, arte, cine y videojuegos*, Madrid, Síntesis, pp. 277-320.

Owens, T., (2011) "Modding the History of Science: Values at Play in Modder Discussions of Sid Meier's civilization" en *Simulation and Gaming*, n°42, vol. 4, pp. 481-495. DOI: 10.1177/1046878110366277.

Martínez Bonafé, J., (2013) "Teorías y pedagogías críticas. Borrador de tesis o postulados de base" en *Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, n°77, vol. 27.2, pp. 23-34.

Martínez Fabre, M-P. (2013) "Gameplay abierta. Intertextualidad, intermedialidad y autoreferencia en la partida de juego". *Lifeplay*, n°1, pp.9-26.

Pearce, C., (2002) "Story as Play Space: Narrative in Games" en L. King (ed.), *Game on. The History and Culture of Videogames*. New York, Universe, pp. 112-119.

Pindado, J., (2005) "Las posibilidades educativas de los videojuegos. Una revisión de los estudios más significativos" en *Pixel-bit*, n°26, pp. 55-67.

Pintado, J; Casado, B; Guiral, C y J. Quesada, (2012) *Tendencias historiográficas actuales I*. Madrid, Universidad Nacional de Educación a Distancia.

Planells, A., (2011) "El videojuego como marco expresivo. Estética, reglas y mundos de referencia" en *Anàlisi*, n° 42, pp. 65-78.

Sánchez, M., (2004) "Redefinir la historia que se enseña a la luz de las TIC: un análisis sobre nuevas maneras de aprender Roma" en Vera, M.I. y Pérez, D. (coord.), *Simposio Internacional de Didáctica de las Ciencias Sociales*. Alicante.

Simons, J., (2007) "What ball to play? *Game Studies*" en *The international Journal of Computer Game Research*, 7:1. Disponible en <http://goo.gl/TF9K4k>. Fecha de acceso: 28 de noviembre de 2014.

Urbina, S.; Riera, B.; Ortego, J.L. y S. Gibert, (2002) "El rol de la figura femenina en los videojuegos" en *EduTec. Revista electrónica de tecnología educativa*, n° 15. Disponible en <http://goo.gl/Cgt56T> [Fecha de acceso: 27 de enero de 2014].