

Referencias

- Bezanilla, M. J., et al. (2014). "Propuesta de evaluación de competencias genéricas mediante un juego serio" en *New Approaches in Educational Research*, 3(1), pp. 44-54.
- Bisquerria, R. (2007). *Psicopedagogía de las emociones*. Madrid, Síntesis
- Cabello, R. Ruiz-Aranda, D. y P. Fernández-Berrocal (2010). "Docentes emocionalmente competentes" en *Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 13(1), 41-49
- Decreto 4/2008, de 11 de enero, por el que se aprueba el Currículo de Educación Infantil para la Comunidad Autónoma de Extremadura. *Diario Oficial de Extremadura*. Mérida, 18 de enero de 2008, núm. 12, pp. 1226-1272.
- Del-Moral, M. E. (2014). "Videojuegos: oportunidades para el aprendizaje" en *New Approaches in Educational Research*, 3(1), pp. 1-2.
- Del-Moral, M. E. y Villalustre, L. (2012). "Videojuegos e infancia: análisis, evaluación y diseño desde una perspectiva educativa" en García Jiménez, A. (Coord.). *Comunicación, Infancia y Juventud. Situación e Investigación en España*. Barcelona, UOC.
- Del-Moral, M.E. et al. (2012). Evaluación y diseño de videojuegos: generando objetos de aprendizaje en comunidades de prácticas. *Revista de Educación a Distancia*, 33 (en línea) disponible en <http://www.um.es/ead/red/33/>
- García Núñez, J. A. y Berrueto, P. P. (1999): *Psicomotricidad y educación infantil*. Madrid, CEPE.
- González-Pérez, A. (2015). Videojuegos como recursos educativos para aprender habilidades. *I Seminario Internacional de Avances en la Investigación en Videojuegos y Educación*. Cáceres, España, marzo 5.
- González-Pérez, A. et al. (2014). Los videojuegos como recursos educativos para mejorar los procesos de enseñanza aprendizaje. *IV Jornadas de Innovación Docente: Abriendo caminos para la mejora educativa*. Sevilla, España, 19-20 de mayo.
- Guerra Antequera, J. y Revuelta Domínguez, F.I. (2015) "Videojuegos precursores de emociones positivas: propuesta metodológica con Minecraft en el aula hospitalaria" en *International Journal of Educational Research and Innovation*, 3, pp. 105-120.
- Lacasa, P. (2011). *Los videojuegos. Aprender en mundos reales y virtuales*. Madrid, Morata.

Le Boulch, J. (2001). *El cuerpo en la escuela del S. XXI*. Barcelona, Publicaciones INDE

Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación. *Boletín Oficial del Estado*. Madrid, 4 de mayo de 2006, núm. 106, pp. 17158-17207.

Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa. *Boletín Oficial del Estado*. Madrid, 10 de diciembre de 2013, núm. 295, pp. 97858-97921.

Mertens, L. (1997). *Competencia laboral: sistemas, surgimiento y modelos*. México, Cinterfor/OIT.

Recomendación del Parlamento y Consejo Europeo de 18 de diciembre de 2006 sobre las competencias clave para el aprendizaje permanente. Diario Oficial de la Unión Europea. Luxemburgo, 30 de diciembre de 2006, núm. L-394, pp. 10-18

Revuelta-Domínguez, F.I. (2004). “El poder educativo de los juegos on-line y de los videojuegos. Un nuevo reto para la psicopedagogía en la sociedad de la información” en *Theoria*, 13, pp. 97-102.

Revuelta-Domínguez, F.I. y Pedrera-Rodríguez, M.I. (2013). “Los videojuegos en red social: definición, modelo de negocio, características y modelo de aplicación en el aula” en Revuelta-Domínguez, F. I y Esnaola Horacek G.A. (Coords.) *Videojuegos en redes sociales: perspectivas del edutainment y la pedagogía lúdica en el aula*. Editorial Laertes, pp. 13-25

Revuelta-Domínguez, F.I. y Pedrera-Rodríguez, M.I. (2015). “Integración de la webquest en el proceso de enseñanza y aprendizaje en la formación del profesorado del Grado de Educación Infantil” en *Revista Edutec*, 52.

Sedeño, A. (2010). “Videojuegos como dispositivos culturales: las competencias espaciales en educación” en *Comunicar*, 34(17), 183-189.