

IV CAPITULO IV BIBLIOGRAFIA

IV.1.1 Bibliografía

FRASCA, G. (2001). Videogames of the Oppressed: Videogames as a Means for Critical Thinking and Debate. Georgia: Institute of Technology.

ZYDA, M. (2005). From visual simulation to virtual reality to games. En: Computer, vol. 38, n9, USA, 25-32.

AARSETH, E. (2007). Investigación sobre juegos: aproximaciones metodológicas al análisis de juegos. En: Artnodes, Vol 7, Barcelona, 4-14.

JUUL, J. (2005). Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds. Cambridge: MIT Press.

Levis, D. (1997). Los videojuegos, un fenómeno de masas. Barcelona: Paidós.

Sampedro, B. (2012). La perspectiva psicológica del videojuego en la infancia y la adolescencia.

Marín, V. & García, M. D. (2005). Los videojuegos y su capacidad didáctico - formativa. Pixel Bit.Revista de medios y educación, 26, 113 – 119.

Marín, V. & Martín, J. (2014). Can videogames be used to develop the infant stage educational curriculum?. *New Approaches in Educational Research*, 3 (1), 20 – 25.
DOI:10.7821/naer.3.1.20-25.

Marín, V. & Ramírez, A. (2012). Posibilidades educativas de los videojuegos y juegos digitales en educación inclusiva. En Marin, V. (coord.). *Los videojuegos y los juegos digitales como materiales educativos* (pp. 165 – 191). Madrid: Síntesis.

Johnson, L.; Adams Becker, S.; Estrada, V. & Freeman, A. (2014). *NMC Horizon Report: 2014 Higher Education Edition*. Austin, Texas: The New Media Consortium.

Sampedro, B. (2012). La perspectiva psicológica del videojuego en la infancia y la adolescencia.

En Marin, V. (coord.). *Los videojuegos y los juegos digitales como materiales educativos* (pp. 35 – 60). Madrid: Síntesis.

Santos – Rego, M. A.; Cernadas – Ríos, F. X. & Lorenzo – Moledo, M. M. (2014). La inclusión educativa de la inmigración y la formación intercultural del profesorado. *Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 17 (2), 123 – 137.
DOI:<http://dx.doi.org/10.6018/reifop.17.2.196931>.

Romera, E. M.; Ortega, R. & Monks, C. (2008). Impacto de la actividad lúdica en el desarrollo de la competencia social. *Internacional Journal of Psychology and Psychological Therapy*,(2),

193 – 202. Recuperado de: <http://www.ijpsy.com/volumen8/num2/195/impacto-de-laactividad-ldica-en-el-desarrollo-ES.pdf>.

DONDI, C., EDVINSSON, B. ; MORETTI, M. (2004). Why choose a game for improving learning and teaching processes? En: Pivec, M., Koubek, A. and Dondi, C (ed.) Guidelines for game-based learning. Pabst Science Publ, Lengerich, 20.76.

KIRRIEMUIR, J.; MCFARLANE, A. (2004) Literature review in games and Learning. Futurelab Series Report, v. 8. University of Bristol. Disponible en: <http://www.futurelab.org.uk/download/pdfs/research/lit_reviews/Games_Review1.pdf>.

MITCHELL, A.; SAVILL-SMITH, C. (2004). The use of computer and video games for learning: A review of the literature. Learning and Skills Development Agency: Cambridge. Disponible en: <http://www.lsda.org.uk/files/PDF/1529.pdf>.

HIGGINS, S. (2001). “ICT and teaching for understanding”. Evaluation and Research in Education. Vol 15 nº 3,164-171.

HAYES, E. (2007). Gendered Identities at play: Case studies of two women playing Morrowind. Games and culture, vol 2, n1, 23-48.

Páginas web consultadas

[1]Cursos online de UE4

https://dev.epicgames.com/community/learning?application=unreal_engine

[Consulta: 03/2022]

Géneros de los Videojuegos

[https://www.ecured.cu/Anexo:Videojuego_\(G%C3%A9neros\)](https://www.ecured.cu/Anexo:Videojuego_(G%C3%A9neros))

[Consulta: 03/2022]

Por qué es importante el cuidado del medio ambiente

<https://www.euroinnova.bo/blog/cuidado-del-medio-ambiente#:~:text=El%20cuidado%20del%20medio%20ambiente%20representa%20a%20todas%20aquellas%20conductas,vida%20de%20todas%20las%20generaciones.>

[Consulta: 03/2022]

Medio ambiente: qué es, definición, características, cuidado y carteles

<https://responsabilidadsocial.net/medio-ambiente-que-es-definicion-caracteristicas-cuidado-y-carteles/?amp>

[Consulta: 04/2022]

Las tres R

<https://www.inacol.mx/inacol/index.php/es/2013-06-05-10-34-10/17-ciencia-hoy/413-las-tres-r-una-opcion-para-cuidar-nuestro-planeta>

[Consulta: 04/2022]

¿Cómo se clasifican los residuos?

<http://nuestraesfera.cl/zoom/como-se-clasifican-los-residuos/>

[Consulta: 04/2022]

Contenedores para el reciclaje

<https://www.lineaverdehuelva.com/lv/consejos-ambientales/reciclaje/Contenedores-para-el-reciclaje.asp>

[Consulta: 05/2022]

Qué es Unreal Engine y sus características

<https://ivisualformacion.com/blog/tutoriales/que-es-unreal-engine-y-sus-caracteristicas>

[Consulta: 05/2022]

Blender, qué es y para qué se utiliza

<https://www.profesionalreview.com/2022/02/20/blender-que-es-y-para-que-se-utiliza/>