

Videoguegos comerciales en el contexto escolar: Una aproximación a su estado del arte¹

Commercial video games in educational contexts: An approach to its literature review

Kelly Cabrera²

Cabrera Kelly. miradas N°11 – 2013. ISSN: 0122 994X. Págs 149-161

Recepción: Mayo 27 de 2013

Aprobación: Noviembre 24 de 2013

Resumen

El presente artículo corresponde a una condensación cualitativa – cuantitativa del Estado del Arte que conforma el capítulo 2 de la tesis doctoral “Resignificación de los videojuegos comerciales como herramientas pedagógicas en el aula de clase: Caso Los Sims”. Esta propuesta investigativa fue desarrollada bajo el enfoque de tres principales teorías Aprendizaje Significativo, Aprendizaje en Ámbitos Semióticos, y Aprendizaje y Videojuegos. El aporte innovador de este trabajo doctoral consistió en la posibilidad de reunir estos tres elementos teóricos para dar luz a una nueva propuesta que permita la utilización de los videojuegos comerciales como herramientas pedagógicas en el aula de clase. En este artículo se presenta todo el proceso de formulación de dicho estado del arte el cual fue la base para construir esta propuesta investigativa. Consiste en una breve descripción de las bases de datos especializadas consultadas durante el proceso y se presenta un análisis cualitativo y cuantitativo de los resultados obtenidos a partir de dichas consultas. Finalmente, se exponen elementos fundamentales del estado del arte y su estrecha relación con este trabajo investigativo.

Palabras clave: Aprendizaje, videojuegos, contexto escolar, estado del arte.

Abstract

This article is a qualitative-quantitative approximation to the literature review that corresponds to Chapter 2 of the doctoral thesis “Re-interpretation of commercial video games as pedagogical tools in classrooms: Case of study “The Sims.” This research proposal was developed under three main approaches: Meaningful Learning, Learning in Semiotic Domains, and Learning and Video games. The innovative contribution of this doctoral research involved the possibility of bringing these three theoretical elements to come up with a new proposal that allows the usage of commercial video games as pedagogical tools in classrooms. This article describes the process that

1 El artículo hace parte de la tesis doctoral, Los videojuegos comerciales reconfigurados educativamente para aportar al proceso de aprendizaje escolar: Caso Los Sims, Universidad Tecnológica de Pereira, Pereira, Risaralda, Colombia. El grupo de investigación es en Comunicación Educativa, del doctorado en Ciencias de la Educación.

2 Kelly Cabrera, Titulos: Comunicadora Social y Periodista, Magister en Comunicación Educativa. Magister en Inglés con énfasis en enseñanza del inglés como segunda lengua. Candidata a Doctora en Ciencias de la Educación. Cargo: Coordinadora del International Leadership and Training Center. Institución: Missouri State University. KellyCabrera@MissouriState.edu

was followed in order to finalize the literature review, which is the theoretical support of the main research topic. It is a brief description of the specialized databases consulted during the process and provides a qualitative and quantitative analysis of the results obtained from such consultations. Finally, it presents the key elements of the literature review and its relationship with the theoretical framework.

Key Words: Learning, video games, school context, state of the art.

Introducción

El presente artículo corresponde a un resumen analítico desde el punto de vista cualitativo y cuantitativo, del Estado del Arte que sirvió como fundamento teórico para la estructuración del Capítulo 2 de la tesis doctoral “Resignificación de los videojuegos comerciales como herramientas pedagógicas en el aula de clase: Caso Los Sims” como parte del programa de Doctorado en Ciencias de la Educación CADE Universidad Tecnológica de Pereira, Colombia.

La elaboración de este artículo tiene su fundamento en la necesidad desde el Área de Pensamiento Educativo y Comunicación del Doctorado en Ciencias de la Educación, de analizar los fenómenos desde la perspectiva de la comunicación educativa. Este Estado del Arte, se desarrolló a través de un trabajo serio y riguroso que involucró la búsqueda de fuentes confiables y especializadas que dieran soporte teórico al proyecto investigativo en torno al uso de los videojuegos comerciales como herramientas educativas en las aulas de clase.

Igualmente, se considera fundamental desde el punto de vista de la divulgación científica, dar a conocer no sólo el resultado del proceso de construcción del estado del arte, sino también el desarrollo

metodológico que se llevó a cabo con el fin de aportar en términos de nueva información a la comunidad científica.

Con respecto a los antecedentes del problema de investigación, se puede mencionar que esta investigación se justifica en dos aspectos: uno en lo teórico y el otro en lo pragmático. El primero, se refiere al aporte significativo desde la teoría que se hará en cuanto al desarrollo de los videojuegos comerciales como herramientas de aprendizaje. Éste, se fundamenta en las teorías que se relacionan directamente con el estudio de los videojuegos y su conexión con el aprendizaje y el alfabetismo. Igualmente, la necesidad desde la comunicación y la educación de abordar los nuevos procesos tecnológicos que interfieren en los fenómenos del aprendizaje y la enseñanza. El segundo aspecto en el que se justifica esta investigación es en lo pragmático que se evidenciará en el uso que se puede hacer de los videojuegos comerciales como herramientas de aprendizaje.

Esta investigación se inscribe en una metodología de estudio de caso, desde una perspectiva analítica e interpretativa tratando de leer y comprender desde la interacción del investigador y los sujetos cómo pueden ser utilizados los videojuegos comerciales como herramientas de aprendizaje dentro del aula escolar.

La tesis doctoral partió de la siguiente hipótesis con relación al problema investigativo: ¿Es posible utilizar los videojuegos comerciales como herramientas pedagógicas en contextos escolares? Caso: Los Sims. El desarrollo de la tesis demostró que sí era posible. Igualmente, para indagar más profundamente este tema se consultó directamente a un grupo de docentes de básica primera y secundaria quienes dieron respuesta a dicha pregunta

y colaboraron en la construcción de una propuesta pedagógica que permitiera la utilización de dicho videjuegos en el aula.

Los videjuegos, son precisamente una de las tecnologías que más ha generado controversia no sólo en el contexto del hogar, donde básicamente se ha desarrollado la mayor parte de la investigación, sino también en lo relacionado con el aula de clase. Éstos han generado una serie de críticas, en su mayoría negativas, fundamentadas en los efectos violentos que éstos producen en el jugador.

Desde antes de finalizar el siglo XX, se presentan nuevas propuestas alrededor del estudio de videjuegos que contemplan esta vez miradas educativas que permitan darle una explicación al fenómeno más allá de la perspectiva de entretenimiento. También, comienzan a emerger relaciones entre distintas disciplinas para intervenir estos fenómenos.

Son precisamente los videjuegos, una nueva tecnología que continúa posicionándose como uno de los medios tecnológicos de mayor uso en el mundo, incluso por encima del cine y la televisión. Es allí, donde la comunicación educativa está llamada a tomar partido en el estudio de dichos fenómenos, su relación con la transformación social y la construcción cultural.

Puede afirmarse con certeza, que los primeros estudios que intentaron avanzar en la teoría de investigación en videjuegos, apuntaban específicamente a descubrir los efectos negativos que los videjuegos causaban en los niños y adolescentes.

Por esto, y tal vez por las ambigüedades que suscita el uso de los videjuegos por parte de los niños y los jóvenes, se hace necesario desviar la mirada hacia otras formas de educar, tanto por parte

de los padres, como de los docentes. Los videjuegos y en general las nuevas tecnologías surgen con nuevos contextos que necesitan ser estudiados, renovados y adaptados a los procesos de formación de los estudiantes. Por esto se necesita con urgencia, no sólo la formación de los niños, jóvenes y adultos acerca del conocimiento de las nuevas tecnologías emergentes, sino que se hace apremiante revisar el sistema educativo, sus métodos, sus conceptos, sus docentes, etc.

La educación en los últimos años se ha visto abocada a encarar los retos que las nuevas tecnologías le presentan. No sólo desde el uso desaforado de las mismas por parte de los niños y adolescentes, sino por la utilidad que éstas podrían tener dentro del aula de clase. El desconocimiento de su manejo y un verdadero uso como una herramienta de aprendizaje, ha dificultado introducir las nuevas tecnologías como reales y útiles herramientas para la educación y comunicación.

Se evidencia como problemática fundamental la falta de conocimiento por parte tanto de los niños y adolescentes como de los docentes, de las cualidades educativas y sociales que poseen los videjuegos. Por tal motivo es fundamental conocerlas y analizarlas para que estas nuevas tecnologías que emergen, hagan parte del mundo educativo; no como un aparato tecnológico más, sino como una herramienta de aprendizaje complementaria dentro del aula de clase. Es fundamental que los estudiantes y los docentes aprendan a leer las nuevas tecnologías y sobre todo que el docente esté a la vanguardia en torno a ellas, para que pueda dar respuestas claras y acordes con el mundo que viven sus estudiantes.

Teniendo en cuenta lo anterior, se hizo necesario un estudio que trascendiera lo operativo de los videjuegos y los ubicara

en el campo educativo y comunicativo como herramientas pedagógicas complementarias. Este fue tal vez el primer ejercicio de este tipo en nuestra región del cual se espera no sólo sea un caso exitoso, sino que sirva como referente para la reflexión sobre él y la puesta en marcha de una estrategia que por su novedad y capacidad de despertar interés podría constituirse en un buen comienzo.

Desde la perspectiva de esta tesis doctoral, este trabajo fue el resultado de la inmersión bibliográfica realizada en torno al tema que concierne a la tesis doctoral en relación con destacados investigadores en el tema, grupos de investigación y desarrollos que se han realizado en torno a los videojuegos y su utilización en el aula. Distintas bases de datos en línea tanto de la Universidad Tecnológica de Pereira como de Missouri State University fueron utilizadas para ubicar los recursos bibliográficos necesarios para dar soporte teórico a esta investigación.

Después de revisar el gran número de artículos, libros y documentos que fueron encontrados en una primera aproximación bibliográfica, se realizó una depuración exhaustiva de la cual se seleccionaron 85 recursos bibliográficos especializados que trataban el tema correspondiente a los videojuegos como herramientas pedagógicas y su relación con el aprendizaje. Igualmente, se realizó un análisis cualitativo y cuantitativo detallado con relación a los aportes que cada uno de los recursos bibliográficos hacía. Este artículo presenta la metodología utilizada durante el proceso de elaboración del estado del arte de esta tesis doctoral y expone los resultados obtenidos al terminar dicho proceso.

Metodología

Los artículos fueron analizados conceptualmente teniendo en cuenta las teorías que soportan teóricamente esta investigación: Jame Paul Gee (2004), David Ausubel (1986) y Begoña Gros y Antonia Bernat (2008). De todos los artículos se presentó un resumen con su respectivo abstract o resumen en inglés, español o catalán en su versión original referenciado bibliográficamente bajo la norma APA.

Se consultaron las siguientes 14 bases de datos: Base de Datos ERIC, Base de Datos JSTOR, Base de Datos ProQuest, Base de Datos EBSCOhost, Base de Datos Chronicle of Higher Education, Base de Datos Education Full Text, Base de Datos Professional Development Collection, Base de Datos Academic Search, Base de Datos Humanities International, Base de Datos Library, Information & Technology, Base de Datos Project Muse, Base de Datos Philosopher's Index, Base de Datos PsycARTICLES, and Base de Datos PsycINFO. Estas bases de datos se encuentran disponibles en el sitio web de la Biblioteca Jorge Roa Martínez de la Universidad Tecnológica de Pereira y en el sitio web de Duane G. Meyer Library de Missouri State University.

La tabla 1 presenta un resumen de cada una de las bases de datos consultadas que sirvieron como base para la elaboración de este estado del arte.

Tabla 1. Resumen de las bases de datos especializadas

N.	Nombre	Descripción
1	Base de datos ERIC	ERIC es la base de datos de investigación y del sistema de información para el campo de la educación. Es producida por el Centro de Información de Recursos Educativos, apoyada por el Departamento de la Oficina de Investigación y Mejoramiento Educativo de Educación de los EE.UU. y administrada por la Biblioteca Nacional de Educación (NLE). En esta base de datos se encontraron artículos relacionados con información y tecnología, el lenguaje y la lingüística, el alfabetismo y la comunicación, y el maestro y la formación del profesorado. Esta base de datos proporcionó gran parte de los artículos utilizados en esta tesis investigativa.
2	Base de Datos JSTOR	De esta base de datos que incluye artículos sobre casi todas las disciplinas académicas, se consultaron artículos lenguaje, literatura y educación en su mayoría relacionando educación y alfabetismo y su relación con las tecnologías de la información y la comunicación.
3	Base de Datos ProQuest	ProQuest es una editorial electrónica que proporciona periódicos, revistas, y tesis contenidas en páginas digitales. En esta base de datos se encontró una gran cantidad de artículos sobre comunicación y educación y la relación entre ellas. Igualmente, fue encontrada una variedad de artículos sobre utilización de tecnologías en el aula y sus posibles usos.
4	Base de Datos EBSCOhost	EBSCOhost es el nombre genérico para una plataforma en línea que reúne una serie de bases de datos en casi todas las áreas de investigación y provee recursos bibliográficos tales como bases de datos, libros y artículos en línea. De esta base de datos se extrajeron gran cantidad de artículos y libros relacionados con videojuegos y su relación con la educación.
5	Base de Datos Chronicle of Higher Education	Chronicle of Higher Education es una base de datos con contenidos de la edición periódica en línea que lleva el mismo nombre y que contiene temas de actualidad e interés para personas involucradas con contenidos de educación superior. Varios artículos sobre aprendizaje significativo fueron encontrados en esta base de datos.
6	Base de Datos Education Full Text	Educación Full Text es una base de datos bibliográfica de artículos y libros en inglés relacionados con temas educativos en los que se encontraron contenidos relacionados con educación basada en competencias, informática educativa, tecnología educativa, medios didácticos, lengua y literatura, métodos de enseñanza, y la enseñanza técnica.
7	Base de Datos Professional Development Collection	Professional Development Collection ofrece una colección muy especializada temas especialmente seleccionados para los educadores profesionales, profesionales e investigadores de la educación. De esta base de dos se extrajeron artículos sobre el desarrollo de los niños y la teoría y práctica pedagógica de vanguardia.
8	Base de Datos Academic Search	Academic Search es una base de datos multidisciplinar que ofrece índices y resúmenes de publicaciones periódicas, revistas, libros y monografías en diferentes áreas de estudio académico. En esta base de datos no fueron encontrados muchos artículos que estuvieran relacionados con el tema específico que concierne a esta investigación.

9	Base de Datos Humanities International	Humanities International ofrece contenido académico para estudiantes, investigadores y educadores interesados en todos los aspectos de las humanidades, con un contenido de todo el mundo pertenecientes al pensamiento literario, académico y creativo. En esta base de datos se encontraron algunos artículos relacionados con educación y alfabetismo, metodología y pensamiento educativo y comunicación.
10	Base de Datos Library, Information & Technology	Library, Information & Technology contiene información sobre revistas, libros, e informes de investigación. De esta base de datos no se utilizó ningún tipo de contenido ya que todo estaba relacionado con bibliotecas y manejo de recursos, catalogación, bibliometría, y recuperación de información en línea.
11	Base de Datos Project Muse	Project Muse provee acceso a revistas en una amplia gama de disciplinas, particularmente en las artes, humanidades y ciencias sociales, y tiene importantes puntos fuertes en temas como literatura, historia, y sociología. Algunos artículos sobre educación y alfabetismo en esta base de datos fueron utilizados como soporte investigativo.
12	Base de Datos Philosopher's Index	Philosopher's Index tiene contenido de investigación científica publicada en revistas y libros, incluidas las contribuciones a antologías. Sus principales temas están enfocados en la filosofía de la educación, la epistemología, la ética, la filosofía del lenguaje, y la filosofía social. Algunos artículos sobre ámbitos semióticos y aprendizaje significativo fueron encontrados en esta base de datos.
13	Base de Datos PsycARTICLES	PsycARTICLES es una base de datos de artículos de revistas publicadas por la American Psychological Association, la APA Educational Publishing Foundation, la Canadian Psychological Association, y Hogrefe Publishing Group. En esta base de datos se encontraron importantes artículos sobre educación, tecnología, videojuegos y sus usos domésticos y académicos.
14	Base de Datos PsycINFO	PsycINFO, de la American Psychological Association (APA), contiene artículos de revistas científicas, capítulos de libros, libros y tesis en psicología y disciplinas afines. Los temas incluyen el campo de la psicología y aspectos psicológicos de disciplinas relacionadas, como la educación, la lingüística, y la antropología. Diferentes artículos sobre aprendizaje significativo y comunicación fueron encontrados en esta base de datos.

Luego de hacer el análisis de las bases de datos y los documentos encontrados en torno a los autores en mención, se decidió hacer una búsqueda más detallada que estuviera acorde con los lentes teóricos y categorías de análisis que serían utilizadas durante el proceso investigativo. Los conceptos fueron analizados de manera que otros autores tuvieran similitudes o discrepancias en relación con los autores en mención y los objetos de análisis de este estudio: ámbitos semióticos, identidades y significados situados.

La tabla 2 muestra los resultados cuantitativos obtenidos a través de los resultados encontrados en las bases de datos con respecto al contenido temático. Las siglas utilizadas corresponden a las siguientes convenciones: Aprendizaje Significativo (AS), Comunicación (CC), Educación (ED), Videojuegos y Aprendizaje (VA), Videojuegos y Alfabetización (VF), Videojuegos y Competencias (VO), Videojuegos y Cultura (VC), Videojuegos y Educación (VE), Videojuegos y Entretenimiento (VT), Videojuegos y Psicología (VP), Videojuegos y Salud (VS), Videojuegos y Usos (VU) y Videojuegos y Violencia (VV).

Tabla 2. Resultados cuantitativos

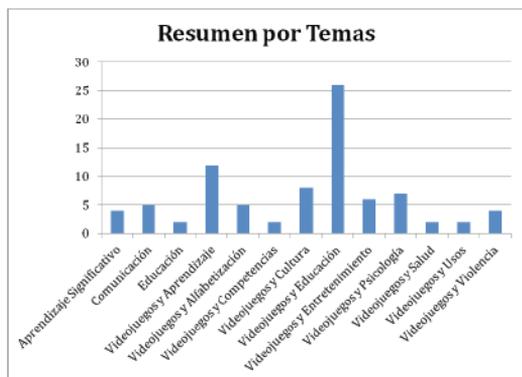
N.	Tema	Q* F*
1	AS	4
2	CC	5
3	ED	4
4	VA	12
5	VF	5
6	VO	2
7	VO	8
8	VE	26
9	VT	6
10	VP	7
11	VS	2
12	VU	2
13	VV	4
Total		85

Q* = Cantidad de artículos incluidos en el Estado del Arte

F* = Frecuencia.

El histograma 1 muestra los resultados cuantitativos obtenidos a través de los resultados encontrados en las bases de datos con respecto al contenido temático.

Histograma 1. Resultados cuantitativos con respecto al contenido temático



Resultados

A partir de los resultados arrojados por esta investigación a raíz de la inmersión bibliográfica, se presenta un análisis de los mismos el cual pretende mostrar

detalladamente los artículos y libros utilizados como soporte teórico de la investigación en relación con la fecha de publicación y el tipo de temática. La tabla 3 muestra el resumen cronológico de los artículos que fueron incluidos en el estado del arte.

Tabla 3. Resumen cronológico de artículos incluidos en el Estado del Arte

N.	Año	Q*
1	1916	1
2	1938	1
3	1953	1
4	1961	1
5	1972	2
6	1978	3
7	1984	1
8	1986	1
9	1992	5
10	1993	3
11	1994	3
12	1995	3
13	1996	4
14	1997	6
15	1998	5
16	1999	4
17	2000	10
18	2001	4
19	2002	3
20	2003	3
21	2004	6
22	2005	3
23	2006	4
24	2007	4
25	2008	1
26	2009	1
27	2010	2
Total		85

Q* = Cantidad de artículos incluidos en el Estado del Arte

Redistribuyendo la Tabla 3 se obtiene la Tabla 4 en donde se presentan los artículos agrupados por décadas.

Tabla 4. Artículos agrupados por décadas

N.	Año	Q*
1	1910-1920	1
2	1921-1930	0
3	1931-1940	1
4	1941-1950	0
5	1951-1960	1
6	1961-1970	1
7	1971-1980	5
8	1981-1990	2
9	1991-2000	43
10	2001-2010	31
Total		85

Q* = Cantidad de artículos incluidos en el Estado del Arte

Nótese el incremento en el abordaje de temas relacionados con videojuegos y educación en los últimos años, con una clara cobertura en la década del 90. Esta no pretendía ser una investigación cronológica estadística de los artículos escritos al respecto, pero sí incluyó una rigurosa investigación cuantitativa.

Histograma 2. Resumen por décadas



Teniendo en cuenta los temas tratados por dichos artículos: Aprendizaje Significativo (AS), Comunicación (CC), Educación (ED), Videojuegos y Aprendizaje (VA), Videojuegos y Alfabetización (VF), Videojuegos y Competencias (VO), Videojuegos y Cultura (VC), Videojuegos y Educación (VE), Videojuegos y Entretenimiento (VT), Videojuegos y

Psicología (VP), Videojuegos y Salud (VS), Videojuegos y Usos (VU) y Videojuegos y Violencia (VV), éstos pueden ser agrupados como lo muestra la Tabla 5.

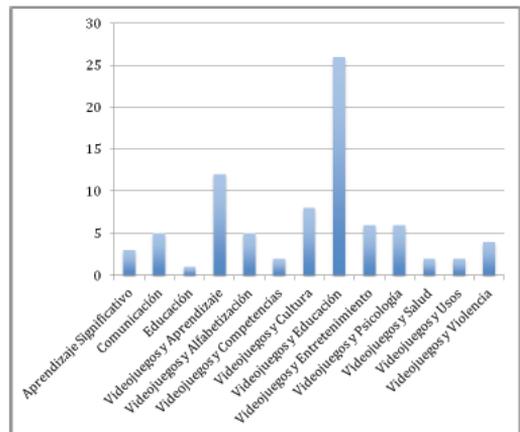
Tabla 5. Artículos agrupados por temas

N.	Tema	Q* F*
1	AS	3
2	CC	5
3	ED	1
4	VA	12
5	VF	5
6	VP	2
7	VO	8
8	VE	26
9	VT	6
10	VP	6
11	VS	2
12	VU	2
13	VV	4
Total		82

Q* = Cantidad de artículos incluidos en el Estado del Arte

F* = Frecuencia.

Histograma 3. Resumen por temas



4. Discusión de los resultados

Del histograma 3 se puede inferir que el tema Videojuegos y Educación (VE) ha sido un tema de gran interés discutidos por diferentes autores y ha tenido gran acogida en términos de difusión de conocimiento. Si bien este no es un reporte estadístico de

la bibliografía sobre el tema, cabe anotar que los datos presentados no distan mucho de la realidad en cuanto a bibliografía en torno a la investigación en videjuegos.

Otro de los temas que tiene una buena acogida en términos de difusión investigativa es Videjuegos y Aprendizaje (VA) que está muy de la mano del tema que ocupa el primer lugar en términos de investigación, VE. Estos artículos harán parte fundamental del capítulo 3 que se presentará seguidamente.

La bibliografía seleccionada y especialmente los tres autores que se discutieron con mayor profundidad durante la investigación, fueron seleccionados teniendo en cuenta los videjuegos y su relación con la educación. Bibliografía sobre videjuegos y su relación con el entretenimiento o la violencia, sirvieron como soporte investigativo para fundamentar las bases teóricas de esta tesis, pero fueron son el foco principal de la misma.

La importancia de esta tesis investigativa y por lo tanto de la bibliografía seleccionada en torno al tema, radica en el interés de indagar la dimensión educativa de los videjuegos y reconfigurarlos pedagógicamente para incluirlos en el proceso de aprendizaje escolar.

Investigaciones sobre videjuegos y usos y por consiguiente sus efectos se han hecho en varias partes del mundo, pero muy poca se ha enfocado en determinar los efectos educativos de los videjuegos. Se piensa que el aporte más importante que esta investigación hace, es el uso de los videjuegos comerciales (no educativos) como herramientas pedagógicas en el

aula de clase. Algunas experiencias posteriores han demostrado que los videjuegos educativos, léase aquellos creados y diseñados exclusivamente con este propósito, no han logrado tener un alto impacto en los estudiantes por considerarlos aburridos y de mala calidad en cuanto al diseño.

El principal aporte que esta investigación quiere hacer se basa en la reconfiguración de los videjuegos comerciales en donde a través de un proceso pedagógico previo y conscientemente determinado por el docente, sea introducido en el contenido curricular de la clase con propósitos específicos de enseñanza. En este proceso, no sólo la selección del videjuego sino también el trabajo del docente se consideran fundamentales.

Conclusiones

- Las bases de datos especializadas son un aporte fundamental en el proceso de construcción, depuración y selección de los recursos bibliográficos que serán incluidos en un estado del arte.
- A pesar de que el estado del arte trate de incluir todos los recursos bibliográficos posibles que soporten teóricamente la tesis a ser defendida o refutada, el proceso mismo debe considerarse como un proceso abierto e inconcluso en el que es posible incluir elementos no esperados que van surgiendo durante cualquier proceso investigativo.
- Se hace necesario profundizar científicamente en el campo de los videjuegos y la educación siendo éstos utilizados como herramientas pedagógicas en el aula de clase.

- Se hace necesaria una difusión científica amplia alrededor del tema de los videojuegos y la educación para que otros aportes o experiencias significativas nutran el tema y así tener un espectro más amplio para la implementación de este tipo de actividades en el aula de clase.

Referencias Bibliográficas

- Ausubel, D. P., Novak J. D., & Hanesian, H. (1986). *Psicología educativa: un punto de vista cognoscitivo*. México: Editorial Trillas.
- Ball, G. H. (1978). "Telegames teach more than you think". *Audiovisual Instruction*, 23, 24-26.
- Bartolomé, A. (1998). *Sistemas Multimedia*. En J. Sancho (Ed.), *Para una Tecnología Educativa* (pp. 193-219). Barcelona: Horsori.
- Beavis, C. (2004). "Lectura, escritura y juegos de rol por ordenador". *Alfabetismos Digitales: Comunicación, Innovación y Educación en la Era Electrónica*, 3, 73-93.
- Berger, A. A. (2002). *Video games: a popular culture phenomenon*. New Jersey: Transaction Publishers.
- Bernat, A. (2007). *Construcció de coneixements i adquisició de competències amb eines tecnològiques. Els videojocs*. Tesis, Memoria de licencia de estudios. Universidad de Barcelona.
- Bosworth, K. (1994). "Computer games and simulations as tools to reach and engage adolescents in health promotion activities". *Computers-in-Human-Services*, 11(1-2), 109-119.
- Bracey, G. W. (1992). "The bright future of integrated learning systems". *Educational-Technology*, 32(9), 60-62.
- Cabrera, K. (2007). *Usos y Gratificaciones de los Videojuegos y su componente educativo*. Universidad Tecnológica de Pereira.
- Caillois, R (1961). *Man, play and games*. New York, NY: Free Press.
- Calvert, S., & Tan, S. (1994). "Impact of virtual reality on young adults' physiological arousal and aggressive thoughts: interaction versus observation". *Journal of Applied Developmental Psychology*, 15(1), 125-139.
- Calvo, A. M. (1998). "Videojuegos: del juego al medio didáctico". *Comunicación y Pedagogía*, 152, 63-69.
- Casey, J. (1992). "Counseling using technology with at-risk youth". *ERIC Digest*. Office of Educational Research and Improvement (ED), Washington, D.C.
- Cross, K. P. & Steadman, M. H. (1996). *Classroom Research: Implementing the Scholarship of Teaching*. San Francisco: Jossey-Bass.
- De Moragas, M. (1993). *Sociología de la comunicación de masas: estructuras, funciones y efectos*. México: Ediciones G. Gil, S.A.
- Dewey, J. (1938). *Experience and education*. Nueva York, NY: Simon & Schuster.
- Dewey, J. (1916). *Democracy and education*. New York, NY: Free Press.
- Esnaola, G. (2004). *La construcción de la identidad social a través de los videojuegos: un estudio de aprendizaje en el contexto institucional de la escuela*. Tesis doctoral Servei de publicacions Universitat de València.
- Estallo, J. A. (1995). *Los videojuegos. Juicios y prejuicios*. Barcelona: Editorial Planeta.
- Etxeberria, F. (1999). *Videojuegos y educación*. Donostia, España: Editorial Ibaeta.
- Fauré, E. (1972). *Aprender a SER*, UNESCO. Edit Universitaria, Santiago.
- García, A. (12 de marzo de 2007). *Potencial educativo de los videojuegos de simulación y plataformas afines*. Observatorio Tecnológico. Recuperado de
- Gee, J. P. (1992). *The social mind: language, ideology, and social practice*. Nueva York, NY: Bergyn & Garvey.

- Gee, J. P. (2003). *What video games have to teach us about learning and literacy*. New York, NY: Palgrave Macmillan.
- Gee, J. P. (2005). *Why video games are good for the soul: pleasure and learning*. Australia: Common Ground.
- Greenfield, P. (1984). *Media and the mind of the child: from print to television, video games and computers*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Greenfield, P., & Cocking, R. (1996). *Interacting with video. Advances in applied developmental psychology*. Norwood, NJ: Ablex Publishing Corp.
- Greenfield, P. (2000). "The impact of home computer use on children's activities and development". *The Future of Children*, 10(2), 123-144.
- Gros, B. (1998). *Jugando con videojuegos. Educación y entretenimiento*. Bilbao: Desclée de Brouwer.
- Gros, B. (2000, June 1). La dimensión socioeducativa de los videojuegos. *EduTec Revista Electrónica de Tecnología Educativa*. Recuperado de <http://edutec.rediris.es/Revelec2/Revelec12/gros.html>
- Gros, B. (2000). *El ordenador invisible. Hacia la apropiación del ordenador en la enseñanza*. Barcelona. Gedisa.
- Gros, B (7 de mayo de 2002). *Videjuegos y alfabetización digital*. *Revista En.Red.Ando*, 160. Recuperado de <http://enredando.com>.
- Gros, B (Enero de 2002). *Nuevos medios para nuevas formas de aprendizaje: el uso de los videojuegos en la enseñanza*. *Revista Digital: Revista de Tecnologías de la Información y Comunicación Educativas*, 3. Recuperado de <http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=1232672>
- Gros, B (2006). "Juegos digitales para comprender los sistemas complejos". *Comunicación y Pedagogía*, 216, 47-49.
- Gros, B. (2004). *Pantallas, juegos y educación: la alfabetización digital en la escuela*. Bilbao: Desclée de Brouwer S.A.
- Gros, B., Bernat, A., Feixa, C., Jaén, J., Lacasa, P., Martínez, R., & Catalá, A. (2008). *Videjuegos y aprendizaje*. Barcelona: Graó.
- Grupo F9 (1998). "Máquinas y cambio de energía con el juego "la máquina increíble"". *Comunicación y Pedagogía*, 152, 57-62.
- Grupo F9 (1999). "Ciencias sociales y juegos de ordenador: Jugando con Carmen Sandiego". *Cuadernos de Pedagogía*, 289, 24-27.
- Grupo F9 (2000). "Jugar con el ordenador, también en la escuela". *Cuadernos de Pedagogía*, 291, 52-54.
- Grupo F9 (2000). "Els jocs d'ordinador per l'aprenentatge de la llengua". *Revista Articles de Didáctica de la Llengua i de la Lliteratura*, 24, 29-39.
- Grupo F9 (2001). "Los videojuegos. Mucho más que un entretenimiento". *Comunicación y Pedagogía*. 172, 37-44 186
- Grupo F9 (2003). "La construcción del conocimiento a través de los juegos de simulación: Una experiencia con los SIMS". *Comunicación y Pedagogía*, 191, 2003.
- Grupo F9 (2005). "Uso y abuso de los videojuegos ¿Dónde está el límite? Complejidad e incertidumbre". *Comunicación y Pedagogía*, 208, 42-64.
- Huizinga, J. (1938). *Homo ludens. A study of the play element in culture*. Boston, MA: The Bacon Press.
- Irwin, A. R., & Gross, A. M. (1995). "Cognitive tempo, violent video games, and aggressive behavior in young boys". *Journal of Family Violence*, 10(3), 337-350.
- Jackson, D. (1993). "Dynamic spatial performance and general intelligence". *Intelligence*, 17(4), 451-460.

- Kafai, Y., & Resnick, M. (1996). *Constructionism in practice: designing, thinking, and learning in a digital world*. Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum Associates, Inc.
- Kerr, A. (2006). *The business and culture of digital video games: gamework/gameplay*. London: Sage Publications.
- Kirsh, S. J. (1997). Seeing the world through "Mortal Kombat" colored glasses: Violent video games and hostile attributions bias. Poster presented at the biennial meeting of the Society for Research in Child Development, Washington, D.C.
- Klingemann, H. K. H. (1995). "Games, risk and prevention: the rehabilitation of "Homo Ludens"". *Journal of Alcohol and Drug Education*, 41(1), 99-118.
- Kolb, D. A. (1984). *Experiential learning: experience as the source of learning and development*. New Jersey, NJ: Prentice-Hall.
- Lacasa, P. (2007) "Los videojuegos y la cultura popular: aprender con narrativas interactivas". Conferència curs Videojocs i aprenentatge: narratives, simulacions i interaccions. Universitat de Barcelona Julio 2007.
- Levis, D. (1997). *Los videojuegos un fenómeno de masas*. Barcelona: Paidós Ediciones.
- Licon, A., & Piccolotto, D. (1999). Algunas reflexiones sobre los videojuegos. *Cuadernos Digitales* 99(11). Recuperado de <http://www.quadernsdigitals.net>
- Livingstone, S., & Bovill, M. (2001). *Children and their changing media environment: a european comparative study*. Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.
- Long, S. M., & Long W.H. (1984). "Rethinking video games". *The Futurist*, 18(6), 35-37.
- MacBeth, T. (1996). *Turning in to young viewers: social science perspectives on television*. California: Sage Publications, Inc.
- McFarlane, A., Parrowhawk, A., & Heald, Y. (2002). Report on the educational use of games. Recuperado de <http://www.team.org.uk>
- Marqués, P. (2000). "Las claves del éxito". *Cuadernos de Pedagogía*, 291, 55-58.
- Martínez, J. (2006). *Teorías de Comunicación*. Universidad Católica Andrés Bello. Guyana. Recuperado de http://www.riial.org/espacios/teoriacom/teoriacom_docbase.pdf
- Mattelart, A., & Mattelart, M. (1997). *Theories of communication: a short introduction*. London: SAGE Publications Ltd.
- Muñoz, J. F. (2010). "Valores y contravalores implícitos en los videojuegos". Universidad de Granada: Dpto. de Psicología Evolutiva y de la Educación.
- Nussbaum, M., Rosas, R., Rodríguez, P., Sun, Y., & Valdivia, V. (1999). "Diseño, desarrollo y evaluación de videojuegos portátiles educativos y autoregulados". *Ciencia al Día Internacional*, 3(2) 1-20.
- Pindado, J. (2007). *Las posibilidades educativas de los videojuegos. Una revisión de los estudios más significativos*. España: Universidad de Málaga.
- Ponce de León, R. (2004, May 19). *Los Videojuegos ¿Entretenimiento o fomento de la violencia?* Recuperado el 28 de Septiembre de 2009 de <http://laprensa-sandiego.org/archieve/march19-04/columna.htm>
- Revuelta, F. (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. *Theoria. Ciencia, Arte y Humanidades*, 13(1) 97-102.
- Revuelta, F., Sánchez, M., & Esnaola, G. (2004). "Investigando videojuegos: recursos online para el inicio de una investigación cualitativa sobre la narrativa de/sobre los videojuegos". *Comunicación y Pedagogía*, 216, 61-64.
- Sanger, J. (1997). "Un recurso educativo". *Cuadernos de Pedagogía*. N° 291, 63-65.
- Scarnati, J. T., & Scarnati, C. (1993). "25 tips to help your child get a jump on fall". *PTA-Today*, 18(7), 16-19.

- Sierra, F., & Suárez, J. C. (2000). *Introducción a la teoría de la comunicación educativa*. Sevilla: MAD.
- Silva, H. (2001, Julio). La otra cara de la tecnología en la educación. Recuperado de http://software_educativo.lacoctelera.net/post/2005/07/21/la-otra-cara-la-tecnologia
- Silva, H. (2004, Julio). Software educativo: el ingrediente olvidado. Recuperado de http://software_educativo.lacoctelera.net/post/2005/07/21/software-educativo-ingrediente
- Snow, R., & Jackson, D. (1992). "Assessment of cognitive educational processes and outcomes: status report of empirical studies. Project 2.3: enhancing the utility of performance assessments: domain-independent R&D". National Center for Research on Evaluation, Standards and Student Testing, Los Angeles, CA.
- Sorice, M. (2005). *La Prospectiva sociológica*. Roma: Carocci.
- Spence, I., & Feng, J. (2010). "Video games and spatial cognition". *General Psychology*, 14(2), 92-104.
- Street, R. L., Gold, W. R., & Manning, T. R. (1997). *Health promotion and interactive technology: theoretical applications and future directions*. Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.
- Sutton-Smith, B. (1994). Does play prepare the future? En J. H. Goldstein (Ed), *Toys, play, and child development* (pp. 131-138). New York, NY: Cambridge University Press.
- Sutton-Smith, B. (1997). *The ambiguity of play*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Trémel, L., (2000) "Les 'bons' jeux vidéo présentent-ils un aspect pédagogique?", *Le Monde de l'éducation*, 47-67.
- Vorderer, P., & Bryant, J. (2006). *Playing video games: motives, responses and consequences*. London: Routledge.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: the development of higher psychological processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Wittgenstein, L. (1997). *Philosophical Investigations*. (G. E. M. Anscombe, Trans.), Malden, MA: Blackwell. (Trabajo original publicado en 1953)
- Wolf, M. (2000). *La investigación de la comunicación de masas, crítica y perspectivas*. Barcelona: Paidós Ediciones.
- Wolf, M. (2001). *The medium of the video game*. Texas: Universidad de Texas.
- Wolf, M., & Perron, M. (2009). *The video game theory reader*. London: Routledge.
- Wu Yi, C. (1992). Computerized teachers' praise: incorporating teachers' images and voices. Informe presentado en el encuentro anual de la Mid-South Educational Research Association (Knoxville, TN) 11-13, Noviembre de 1992.