Section 1
Chapter 5 - The Role Of Video Games In Education

References

De Arroyabe Olaortua, A. F., Arrillaga, I. L., & Sesumaga, L. E. (2018). Nativos digitales: Consumo, creación y difusión de contenidos audiovisuales online. *Comunicar: Revista científica iberoamericana de comunicación y educación,* (57), 61-69.doi: https://doi.org/10.3916/C57-2018-06

De Prado, M. G. (2018). Beneficios educativos y videojuegos: revisión de la literatura española. *Education in the Knowledge Society (EKS)*, *19*(3), 15-35.

De Prato, G., Feijoo, C. & Simon, J.P. (2014). The Road to E-Services:Online and Mobile Games as Enablers. En Baek, Y., et al. (eds.) Trends and Applications of Serious Gaming and Social Media, Gaming Media and Social Effects. Singapore: Springer Science+Bussiness. doi: https://doi.org/10.1007/978-981-4560-26-9_2

Egenfeldt-Nielsen, S. (2007). Third generation educational use of computer games. *Journal of Educational Multimedia and Hypermedia, 16*(3), 263-281.

Filigrana, L., Solano, A., & Collazos, C. A. (2016). Aplicación del patrón de interacción apoyo y entrenamiento al usuario en el diseño de un videojuego soportado en Smartphones. *Revista Colombiana de Computación-RCC, 17*(1), 32-54.

Felicia, P. (2009). *Videojuegos para el Aula Manual para docentes.* Bélgica: Hofi Studio.

Garmen, P., Rodríguez, C., García-Redondo, P., & San-Pedro-Veledo, J.C. (2019). Multiple intelligences and video games: Assessment and intervention with software TOI. *Comunicar: Revista científica iberoamericana de comunicación y educación*, 27(58). doi: https://doi.org/10.3916/c58-2019-09

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union
The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

Gee, J.P. (2012). The old and the new in the new digital literacies. *The Educational Forum, 76*(4), 418-420.doi: https://doi.org/10.1080/00131725.2012.708622

Grizzle, A. (2011). Media & Information Literacy: The UNESCO Perspective. In School 2.0. A global perspective. *The Journal of Media Literacy,* (57), 1-2.

McGonigal, J. (2013). ¿Por qué los videojuegos pueden mejorar tu vida y cambiar el mundo? Buenos Aires, Argentina: Siglo XXI Editores.

Marín, V. (2012). Los Videojuegos y los juegos digitales como materiales Educativos. Madrid, España: Editorial Síntesis.

Sáez, J.M. & Domínguez, C. (2014). Integración pedagógica de la aplicación Minecraft edu en educación primaria: un estudio de caso. Madrid.

Ström, P., & Ernkvist, M. (2014). Product and Service Interaction in the Chinese Online Game Industry. *Technology Innovation Management Review. 4*(5), 6–17.

Torres-Toukoumidis, A., Romero-Rodríguez, L., Pérez-Rodríguez, M. A., & Björk, S. (2016). Desarrollo de habilidades de lectura a través de los videojuegos: Estado del arte. *Ocnos: Revista de estudios sobre lectura, 15*(2), 37-49. doi: https://doi.org/10.18239/ocnos_2016.15.2.1124

Wilson, S. N., Engler, C. E., Black, J. E., Yager-Elorriaga, D. K., Thompson, W. M., McConnell, A., ... & Terry, R. A. (2017). Game-Based Learning and Information Literacy: A Randomized Controlled Trial to Determine the Efficacy of Two Information Literacy Learning Experiences. *International Journal of Game-Based Learning (IJGBL), 7*(4), 1-21. doi: https://doi.org/10.4018/ijgbl.2017100101

Zagalo, N. (2010). Creative Game Literacy. Alfabetización creativa en los videojuegos: comunicación interactiva y alfabetización cinematográfica. *Comunicar: Revista científica iberoamericana de comunicación y educación, 18*(35), 61 -68. doi: https://doi.org/10.3916/C35-2010-02-06

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union
The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.