

## Section 1

### Chapter 1 - Videogames: A Way To Change Communication Languages

# References

Dovey, J. & Kennedy, H. (2006). *Game cultures: computer games as new media*. Open University Press: UK

ESA (2017). *Video Games in the 21st Century: The 2017 Report*. Retrived from: [http://www.theesa.com/wp-content/uploads/2017/02/ESA\\_EconomicImpactReport\\_Design\\_V3.pdf](http://www.theesa.com/wp-content/uploads/2017/02/ESA_EconomicImpactReport_Design_V3.pdf)

Flyerfever (2019). *Publicidad QuadraPong*. Retrived from: <https://www.flyerfever.com/post/98569341978/quadra-pong>

Gómez, S. (2007). Videojuegos: El desafío de un nuevo medio a la Comunicación Social. *Revista Historia y Comunicación Social*, 12, 71-82

Gros, B.; Garrido, J. (2008). With the finger on the screen”: using a videogames strategy in the mediation of learning curriculum. *Revista Electrónica Teoría de la Educación: Educación y Cultura en la Sociedad de la Información*, 9(3), 108-129

Historia y Videojuegos II (2019). Conocimiento, aprendizaje y proyección del pasado en la sociedad digital HAR2016-78147-P. Retrived from <https://www.historiayvideojuegos.com>

Le, D. A., & Le, D. F. (1993). *Qui a peur des jeux vidéo?*. Paris: Editions La Découverte.

Payà, A. (2008) *Aprender jugando. Una mirada histórico-educativa*, Valencia: Universitat de València

Payà, A. (2013). Aprender deleitando. El juego infantil en la pedagogía española del siglo XX, *Bordón*, 65 (1), 37-46



Payà, A. (2014) Juego, juguete y educación en la pedagogía española contemporània, *Espacios en Blanco*, 24, 107-126

Pinado, J. (2005). Educational possibilities of videogames. A review of most significant studies. *Pixel-Bit Revista de Medios y Educación*, 26, 55-57

Sedeño, A. (2010). Videogames as cultural devices: development of spatial skills and application in learning. [Videojuegos como dispositivos culturales: las competencias espaciales en educación]. *Comunicar*, 34, 183-189. <https://doi.org/10.3916/C34-2010-03-18>

Statista (2019). *Digital Market Outlook*. Retrived from: <https://www.statista.com/outlook/digital-markets>

The Six Fifty (2019). *Cartel Pong*. Retrived from: <https://thesixfifty.com/game-changer-lasting-legacy-of-the-atari-2600-4bea9717bf3>

Wolf, M. J. P. (2003). *The video game theory reader: [1]*. New York, NY: Routledge.

