

Referencias

- Agencia Reforma. (18 de julio del 2017). Niño mexicano gana Campeonato Mundial de Matemáticas en Malasia. El Diario. <http://www.elfinanciero.com.mx/nacional/tiene-seis-anos-es-mexicano-y-resuelve-70-operaciones-aritmeticas-en-minutos>
- Álvarez, F. (2013). Uso de videojuegos educativos, caso de estudio: México. *Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo*, 10, 1-11.
- Belli, S., & López Raventós, C. (2008). Breve historia de los videojuegos. *Athenea Digital. Revista de pensamiento e investigación social*, (14).
- Caillois, R. (2001). *Man, play and games*. Urbana; Chicago: University of Illinois Press
- Castellana Rosell, M., Sánchez-Carbonell, X., Graner Jordana, C., & Beranuy Fargues, M. (2007). El adolescente ante las tecnologías de la información y la comunicación: Internet, móvil y videojuegos. *Papeles del psicólogo*, 28(3).
- Crawford, Chris. (1984). *The art of computer game design*. Chapter 3, 2-16.
- Cortizo Pérez, J. C., Carrero García, F. M., Monsalve Piqueras, B., Velasco Collado, A., Díaz del Dedo, L. I., & Pérez Martín, J. (2011). Gamificación y Docencia: Lo que la Universidad tiene que aprender de los Videojuegos.
- Díez Gutiérrez, E. J., Terrón Bañuelos, E., García Gordón, M., Rojo Fernández, J., Cano González, R., Blanco Jorrín, D., ... & Bandiera, B. (2004). La diferencia sexual en el análisis de los videojuegos.
- Dr. David Walsh (21 de marzo de 2000). «The Impact of Interactive Violence on Children: Testimony submitted to the Committee on Commerce, Science, and Transportation, United States Senate».
- Zorayda Gallegos (26 de abril del 2016). Una mexicana gana medalla de oro en la

Olimpiada Europea de Matemáticas. El país.

https://elpais.com/internacional/2016/04/26/mexico/1461625927_926575.html.

Estallo, J. A. (1995). *Los videojuegos: Juicios y prejuicios:[Guía para padres]*. Planeta.

Etxeberria, X. (1998). Videojuegos y educación. *Comunicar*, (10).

Gee, J. P. (2004). *Lo que nos enseñan los videojuegos sobre el aprendizaje y el alfabetismo*. Archidona, Spain: Aljibe.

González, C. S., & Blanco, F. (2008). Emociones con videojuegos: incrementando la motivación para el aprendizaje. *Teoría de la Educación. Educación y Cultura en la Sociedad de la Información*, 9(3).

Gros Salvat, B. (2009). Certezas e interrogantes acerca del uso de los videojuegos para el aprendizaje. *Revista Internacional de Comunicación Audiovisual, Publicidad y Literatura*, 1(7), 251-264.

Howland, Geoff. (1999). «Game Design: The Addiction Element».

INEGI, Instituto Nacional de Estadística y Geografía (2018). Encuesta Nacional sobre Disponibilidad y Uso de Tecnologías de la Información en los Hogares 2015
Recuperado de: www.beta.inegi.org.mx/enchogares/dutih/2015/default.html.

Instituto Federal de Telecomunicaciones. (2015). Análisis sobre los resultados de la encuesta nacional sobre disponibilidad y uso de tecnologías de la información en los hogares (ENDUTIH) 2015.

Instituto Federal de Comunicaciones. (2017). Análisis sobre los resultados de la encuesta nacional sobre disponibilidad y uso de tecnologías de la información en los hogares (ENDUTIH) 2017. Recuperado de <http://www.ift.org.mx/comunicaciony-medios/comunicados-ift/es/en-mexico->

713-millones-de-usuarios-de-internety-174-millones-de-hogares-con-conexion-este-servicio.

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

Martí, J. A. E. (1994). Videojuegos, personalidad y conducta. *Psicothema*, 6(2), 181-190.

Notimex (8 de enero del 2018). La UNAM arrasa en certamen internacional de matemáticas. Milenio.com.
http://www.milenio.com/cultura/concursomatematicas-orgullo-unam-oscar-samuel_0_1099690444.html

Moreno Teresa, 2018. Nivel de habilidad escolar en México es “preocupadamente bajo”: OCDE. El universal.
<http://www.eluniversal.com.mx/nacion/sociedad/nivel-dehabilidades-escolares-de-mexicanos-es-preocupantemente-bajo-ocde>.

Newzoo. (2018) 2017 Global Games Market.
<https://newzoo.com/insights/articles/theglobal-games-market-will-reach-108-9-billion-in-2017-with-mobile-taking-42/>.

Labrador, F., Requesens A., Helguera, M. (2012). *Guía para padres y educadores sobre el uso seguro de internet, videojuegos y móviles*.

Lacasa, P. (2011). *Los videojuegos*. Ediciones Morata.

OECD (2018), PISA, OECD. <http://www.oecd.org/pisa/pisaenespaol.htm>.

Pindado, J. (2005). Las posibilidades educativas de los videojuegos. Una revisión de los estudios más significativos. *Pixel-bit. Revista de medios y educación*, (26), 55-67.

PISA. (2015). Resultados clave, pág 5. <https://www.oecd.org/pisa/pisa-2015-results-infocus-ESP.pdf>.

- Pujol, J., Fenoll, R., Fons, J., Harrison, B., Gonzalez-Ortiz, S., Deus, J., ... Sunyer, J. (2016). "Video gaming in school children- how much is enough?". *Annals of Neurology*. (DOI: 10.1002/ana.24745).
- Real Academia Española, 2018. Recuperado de <http://www.rae.es>
- Rodríguez, E. (2002). *Jóvenes y videojuegos: espacio, significación y conflictos*. Fundación de Ayuda contra la Drogadicción.
- Rollings, A, Adams, Ernest. (2006). *Fundamentals of Game Design*.
- Sedeño, A. (2010). Videojuegos como dispositivos culturales: las competencias espaciales en educación. *Comunicar*, 17(34).
- Tejeiro, R., & Pelegrina, M. (2003). Los videojuegos: qué son y cómo nos afectan. *Barcelona: Ariel*.
- TheLadders. (2018) You have 6 seconds to make an impression: How recruiters see your resume. <https://www.theladders.com/career-advice/you-only-get-6-seconds-offame-make-it-count>.
- Yogome. 2018. Recuperado de <https://yogome.com>.
- Silvio P. Marioḡ. (2010) *World Health Organization. Global data on visual impairments 2010*.
- Smith Rob. (18 de abril del 2018). The world's biggest economies in 2018. *World Economic Forum*. <https://www.weforum.org/agenda/2018/04/the-worldsbiggest-economies-in-2018/>