

Análisis del conocimiento del código PEGI en la formación inicial del profesorado.

Analysis of Pegi code's knowledge on Teacher Education

Jorge Guerra Antequera y Francisco Ignacio Revuelta Domínguez

Grupo de investigación «Nodo Educativo». Departamento de Ciencias de la Educación. Área de Didáctica y Organización Escolar. Facultad de Formación del Profesorado. Campus Universitario. Avda. de la Universidad s/n, 10003 – Cáceres (España)

E-mail / ORCID ID: guerra@unex.es / 0000-0003-1675-8038; fird@unex.es / 0000-0002-3649-4327

Información del artículo

Recibido 20 de Abril de 2016. Aceptado 16 de Mayo de 2016.

Palabras clave:

PEGI, Videojuegos, Formación del Profesorado, Tecnología Educativa

Keywords:

PEGI, Video Games, Teacher Education, Educational Technology

Resumen

El desconocimiento del código PEGI por parte de padres, madres y docentes es un problema para el consumo responsable de videojuegos. La ignorancia de los símbolos y la falta de formación para interpretarlos hace que a pesar de estar ubicado desde hace años en las portadas y contraportadas de los videojuegos sea un desconocido por los consumidores y lo obvian a la hora de consultar la idoneidad del producto. Se realizó una investigación para conocer qué vinculaba al código PEGI con el contexto educativo haciendo que el alumnado de Grado de Infantil utilizasen este código para clasificar videojuegos y decidir sobre si son o no adecuados para la inclusión en la práctica educativa. Es de interés que los docentes conozcan este sistema pues son productos culturales relevantes que están presentes en el ocio de los discentes y cada vez en mayor medida en las aulas de todos los niveles educativos.

Abstract

Ignorance of the PEGI code by parents and teachers is a problem for videogame responsible consumption. Ignorance of the symbols and the lack of training makes it hard to interpret. Despite being located in the front and back of the game for years is unknown by consumers and they obviate it to consult the suitability of the product. An investigation to determine what PEGI code linked to the educational context so that the pupils and students of Grade Child utilization this code to classify video games and decide whether they are suitable for inclusion in the educational practice is conducted. It is of interest that the teachers know these systems as they are relevant cultural products are present in the leisure learners and increasingly more in the classroom at all educational levels.



1. Introducción

En el último informe de la Asociación Española del Videojuego (AEVI) el Anuario de la industria del videojuego el número de videojugadores en España era de más de 19 millones de personas en 2014. Lo cual hace que nos preguntemos ¿podemos aprender utilizando videojuegos? La respuesta es afirmativa. Por ello, docentes e investigadores centran sus líneas de investigación contextualizando el uso de los videojuegos en el marco educativo (Esnaola, 2004; Díez, 2006; Gee, 2007; Gros, 2008; McGonigal, 2011 y Guerra y Revuelta, 2014). Debido a esta popularidad hemos ser consciente que los alumnos de todos los niveles son usuarios potenciales de los mismos. Se ha pensado que los docentes han de conocer los códigos que ayuden a clasificar los videojuegos, siendo PEGI (Pan European Game Information) la agencia Europea responsable de tal actividad. Se traslada pues esta cuestión a las futuras maestras y maestros del Grado de Educación Infantil sobre el código PEGI, su significado y su aplicación, ya que actualmente están surgiendo paradigmas educativos que vinculan a los videojuegos en el proceso educativo como herramientas integradas o anexas al currículum y por lo tanto, susceptibles a ser utilizadas en clase.

1.1. Sistemas de clasificación de videojuegos

Los sistemas de clasificación de videojuegos se elaboran basándose en la legislación de cada territorio o agencia clasificadora. Suelen estar asociados con gobiernos, ministerios o gabinetes culturales. Algunos de ellos como el Británico o el Australiano nacieron en el siglo pasado y su primera función fue clasificar películas, obras literarias, música, etc. Para el adecuado funcionamiento de estos sistemas se establecen unos criterios consensuados por el organismo del que dependen o están asociados. Normalmente, se ofrece una clasificación entorno a la adecuación cronológica (edad) o a la adecuación de contenidos. Estos criterios, a su vez, se plasman con etiquetas con diseños variados. Para hacer estos parámetros más visibles para el consumidor se introducen en las portadas y contraportadas las etiquetas del sistema con intención de establecer una compra responsable por parte del consumidor. Es decir, es un código de autorregulación. El desconocimiento al interpretar las etiquetas sigue siendo uno de los grandes problemas a solventar pues no solo sirve para orientar la compra también puede ser de utilidad para los docentes pues ayudaría a clasificar los videojuegos según los aprendizajes que pudieran extraerse mediante su uso.

1.2. Sistema PEGI

La clasificación de los videojuegos mediante el sistema de codificación PEGI se realiza mediante la utilización de unos símbolos característicos consensuados por la agencia evaluadora de videojuegos. Estos clasifican al juego según edad y contenidos. Las siglas PEGI significan Pan European Game Information o lo que es lo mismo Información Pan Europea sobre Videojuegos. Fue diseñado por ISFE (Interactive Software Federation of Europe) e incluye a 25 países europeos en este sistema, entre ellos España desde el 2003 mediante aDeSe (Asociación de Desarrolladores de Software Español. Anterior a este sistema en Europa se utilizaba el Entertainment and Leisure Software Publishers Association (ELSPA) o Asociación de Editores de Software de Ocio y entretenimiento la cual estuvo en funcionamiento de 1989 a 2002 cuando pasó a ser PEGI. Esta clasificación era muy elemental y sus etiquetas muy sencillas. No abordaban todos los contenidos desgranados como lo hace actualmente.

Tabla 1. Clasificación PEGI. Fuente: Elaboración propia.

		Símbolo	Significado			Símbolo	Significado
E DADES			Para 3 años o más	C ONTENIDOS			Violencia
			Para 4 años o más. (*Sólo Portugal)				Lenguaje soez
			Para 6 años o más. (*Sólo Portugal)				Discriminación
			Para 7 años o más				Sexo
			Para 12 años o más				Drogas
			Para 16 años o más				Miedo

	Símbolo	Significado		Símbolo	Significado
E D A D E S		Para 18 años o más	C O N T E N I D O S		Juego
					Juego en línea

1.3. Funcionamiento del Sistema PEGI

Las etiquetas presentes en las caratulas de los videojuegos son las representativas del sistema PEGI, y como se ha mencionado con anterioridad muestran clasificaciones referentes a la edad y los contenidos. Las edades recomendadas se reflejan con un número en blanco sobre un fondo de colores a modo de semáforo (verde, amarillo y rojo). Estas etiquetas son las que reflejan las edades recomendadas a las que está destinada el juego. Los contenidos se reflejan en etiquetas con idéntico fondo pero con iconos que simbolizan el contenido a tener en cuenta al adquirir el juego. Este tipo de simbología está representada con dibujos contrastados en blanco y negro. Y representan aquellos contenidos que pudieran considerarse sensibles para el jugador. La combinación de estos dos tipos de etiquetados es lo que configura el sistema PEGI. La etiqueta de edad aparece tanto en la portada como la contraportada, es la información más visible. Mientras que la etiqueta de categorización de contenido sólo aparece en la contraportada en parte baja lateral derecha. Si el videojuego que se desea adquirir mediante descarga digital se puede acceder a la web de PEGI¹ y comprobar si el producto se ajusta a lo que deseamos.

La etiqueta más reciente desarrollada por PEGI es PEGI OK lanzada pensando en los productos destinados a plataformas portátiles, smartphones, tablets, etc. Esta etiqueta tiene un fondo verde con las siglas de PEGI y sobre este la palabra OK en negro. El producto que lleve esta etiqueta garantiza al usuario que ese producto está libre de:

- **Violencia:** el videojuego muestra algún tipo de violencia física. Son títulos destinados al público adulto dada su crudeza.
- **Actividad sexual o insinuación sexual:** Se muestra algún tipo de escena afectivo-sexual ya sea en cinemáticas (narrativa) o parte de la jugabilidad.
- **Desnudo:** juegos que muestran personajes desnudos.
- **Lenguaje soez:** en este videojuego aparecen palabras malsonantes no recomendadas para edades tempranas.

¹ <http://www.pegi.info>

- Juegos de apuestas: contiene algún tipo de referencia a juegos de azar y/o apuestas.
- Fomento o consumo de drogas: se muestran personajes consumiendo sustancias ilegales en las cinemáticas (narrativas) o dentro de la acción del juego, siendo incluso parte de los minijuegos del videojuegos.
- Fomento del alcohol o tabaco: se muestran personajes consumiendo este tipo de sustancias tanto en cinemáticas (narrativa) como durante el juego.
- Escenas de miedo: las escenas de terror y sustos están presentes en los videojuegos que tienen estas etiquetas.

1.4. Videojuegos bajo la perspectiva educativa

La consideración de los videojuegos como herramienta educativa ha superado diversos obstáculos como los prejuicios existentes (la violencia, la adicción, la agresividad, etc.). A estos prejuicios contribuyó la opinión de algunos expertos como médicos, psicólogos, profesores, políticos y periodistas que los denostaban aludiendo a la supuesta adicción, aislamiento, conductas esquizoides y merma de las capacidades psicomotoras e intelectuales que producían (Greenfield, 1985 y Estallo, 1995). Todos estos prejuicios han quedado obsoletos gracias a la investigación con videojuegos y la ausencia de prueba de que estos produjesen alguno de estas afecciones (Eron, 1982, Schutte, Malouff, Post-Gorden & Rodasta, 1988; Anderson. & Dill., 2000 ; Chory-Asad. & Mastro., 2000; Tejeiro & Pelegrina, 2008). Siguen produciéndose escenarios donde los prejuicios latentes y esa es la primera y más importante barrera a erradicar, el miedo a lo desconocido, a lo nuevo.

Actualmente, la corriente pedagógica que aboga por la inclusión de los videojuegos como material educativo (Levis, 1997; Prensky, 2001; Gee, 2004, 2008; Gros y Aguayos, 2004 ; Van Eck, 2006; Esnaola, 2006; Lacasa, 2011; McGonigal, 2011; Revuelta, 2012; Revuelta y Guerra, 2012; Revuelta y Guerra, 2014; Guerra y Revuelta, 2014) sigue sumando investigaciones, artículos, libros, congresos, experiencias y demás estudios para conseguir la inclusión del paradigma *Edutainment* dentro del curriculum formal.

La relación de los videojuegos con la adquisición de habilidades y/o destrezas así como conocimientos está siendo uno de los pilares más importantes de su uso la estimulación de la imaginación y la aplicación de estrategias de aprendizajes. Pero, también influyen factores que condicionan el uso de estas herramientas, como: la narrativa, los gráficos, la música, la experiencia, el estado anímico, etc. (Gros, 2004). Es importante conocer cómo el sistema PEGI puede ayudar y condicionar el uso de los videojuegos dentro de ambientes de aprendizaje formal, informal y no formal como un indicativo de uso y adecuación que se proponga de uso sistemático en cuanto a la inclusión educativa.

2. Metodología

La investigación principal está centrada en la aproximación que tienen los alumnos en formación inicial del profesorado hacia los medios digitales. Del mismo modo, se intentan vincular dichos medios con la capacidad didáctica que intrínsecamente poseen (Area, *et al.* 2010). Y más profundamente seleccionamos los videojuegos como instrumentos de consumo que los niños realizan en el ámbito familiar. El periodo de prácticas de los alumnos en formación inicial del profesorado es el momento para vincular los usos mediáticos de los menores. Por ello, en este artículo nos centramos únicamente en una de las variables.

La aproximación de esta investigación al objeto de estudio se circunscribe dentro de un enfoque mixto. Este enfoque mixto de aprehensión del objeto de estudio anhela comprender la realidad desde un doble planteamiento en la recolección de datos. Se ha diseñado esta recogida mediante una encuesta semiestructurada con preguntas cerradas, de donde obtendremos los datos cuantitativos; y abiertas, de donde se obtendrán los datos cualitativos. El método seleccionado para lograr los objetivos de este estudio será el método descriptivo. Los objetivos de este estudio son los siguientes:

- a) Valorar el nivel de conocimiento del código PEGI en el alumnado del Grado de Magisterio en Educación Infantil.
- b) Conocer la interpretación de las etiquetas PEGI llevadas al contexto educativo.

El estudio se ha realizado con 52 alumnas/os que representan el 34% de la población. Esta muestra se desglosa de la siguiente manera, el 4% eran chicos (2) y el 96% chicas (50), que cursan actualmente el Grado de Educación Infantil en la Facultad de Formación del Profesorado. Su edades están comprendidas entre los 19 y 42 años (la media de la muestra es de 22,8 años y la desviación típica es de 5,66). Como hemos descrito en el método, se diseñó un cuestionario semiestructurado conformado por 77 ítems. Con este instrumento, el alumnado vuelca los resultados de una actividad de aula. Este cuestionario está compuesto por preguntas cerradas y abiertas, cuyos datos obtenidos incluyen los de carácter cuantitativo y cualitativo.

Las preguntas del cuestionario han sido clasificadas en varias categorías basadas en las 3 fases de la actividad realizada en el aula y que describimos a continuación: (a) jugar a videojuegos online, (b) en un segundo momento el alumno etiqueta el juego con el sistema PEGI, y; (c) finalmente expresan su tratamiento pedagógico con un enfoque docente y centrado en el discente que consume videojuegos. Se utilizó la herramienta *Google Drive* como dispositivo final de la recogida de información de las fichas de la tarea y, usamos su complemento de expresión de resultados como instrumento de análisis y representación gráfica de los datos.

3. Resultados

La muestra de alumnos realizó un total de 130 fichas de análisis de videojuegos comerciales, juegos de navegador, serious games y actividades interactivas lúdicas. En el cuestionario aparecen 130 respuestas que representan la base de datos con la que realizamos los análisis. La base de datos de los títulos de los juegos analizados se presentan en la Tabla 2. El alumnado participó en una fase de lectura del propósito del sistema PEGI, así como de las características de la simbología y el etiquetado mediante el cual se evaluaban los videojuegos. Tras este proceso, se les instó a que intentasen clasificar videojuegos basándose en la experiencia adquirida en la tarea. Estos juegos fueron clasificados por la edad para los que están destinados y el contenido del videojuego. De este tratamiento se obtuvieron los siguientes resultados.

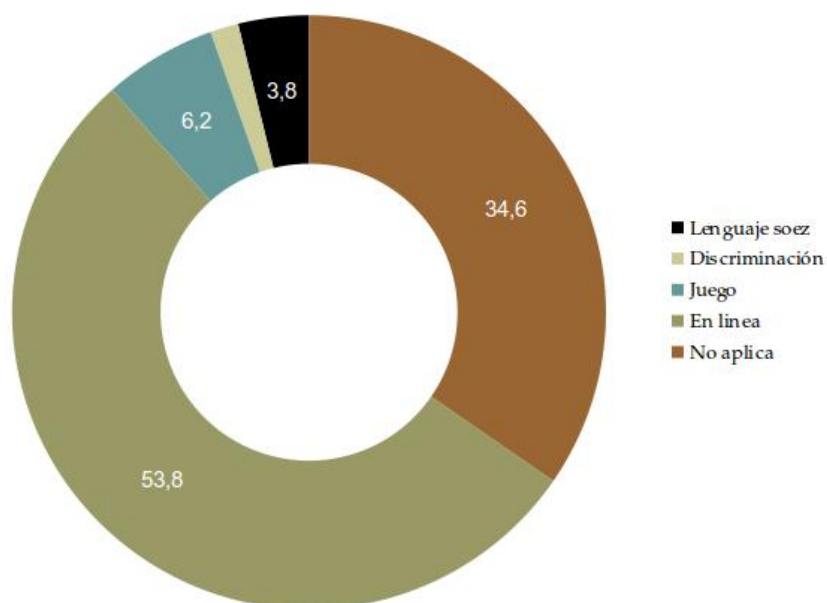


Gráfico 1. Análisis de los videojuegos por el sistema PEGI según los alumno/as. Ejemplo de PEGI 3.

Los videojuegos categorizados como “educativos” (19,1 %) o de índole “infantil” (4,1 %) fueron los que la muestra seleccionó para realizar esta actividad. Las categorías PEGI más activas de análisis fueron PEGI +3 (12,8%) y PEGI +7 (5,2 %). Este resultado encontrado en el estudio puede cotejarse con las estadísticas que ofrece la AEVI (Asociación Española de Videojuegos) sobre la venta de videojuegos. Entre sus resultados destacan los referidos al público infanto-juvenil (PEGI +3, +7 y +12) como los de mayor porcentaje de venta (Anuario de la Industria del videojuego, 2014). Las categorías PEGI +12, +16 y +18 no han tenido actividad. A su vez, sobre el contenido del juego y aplicando la categorización ofrecida por PEGI, obtuvimos que el 70% son juegos en línea, el 3,8% ofrece algún matiz de lenguaje soez y el 1,5% contienen algunas características discriminatorias según la muestra (Gráfico 1).

Tabla 2. Listado de los títulos de los videojuegos analizados por la muestra.

Dora salva la granja	Caillou	Colour blocks	Dory's memory game
Mario kart	Ballons	Dora cool match	Pastel
Nemo Memory	Aventuras a caballo	Dora round puzzle	Disney aprendizaje kinder
Monkey math balance	Mini-golf dora	Parejas de animales	Baby bubbles
El juego del libro de hechizos de blancanieves.	New super mario bros	La abeja buba	Bubafish
Las parejas	Desayuno mágico	Hello kitty-memoria	Dora planet
Punto a punto	Crash bandicoot	Bubble trouble	Laberinto navidad
Nintendogs	Picnic	Memory de naruto	Amigo pancho
Todo encaja	Caracol bob 2	Dora salva al príncipe.	Malabarista
Angry birds	Pequepuzzle	El conejo lector	Sonic adventure nds
Papelillos	Minions rush	Bienvenido a nuestro universo	Mario y yoshi
Yoshi's island ds	Bob esponja snowboard	Disney aprendizaje preescolar	It takes two
Lanza caramelos	Nintendogs dalmatian &	Papa's Cupcakeria	Cuidar dinosaurios

	friends		
Los monos y sus números	Animals memory	Detective mascotas	La granja
Las aventuras de diego	Wii fit plus	Aprendilunnis.	Muffins de chocolate
Angry birds ice cream	Mega memory	Mario & sonic at the london 2012 olympic games	My lovely cake pops
Cincopatas	El bosque mágico	Push it	Mickey carrera de entrega
Viva piñata	Personal avatar	Kinect adventures	Mosaico de botones
Dora viaja a la ciudad	Pocoyó	En su sitio	Memoria - mi pequeño pony
Caillou estrellas	Caracol bob	Escóndete con boo	Pang
Run run fruitz	Memory animal	Juego de los números	Más brain training
Bob esponja	Mono musical	Barbie-paseo en bicicleta	Colour block
Toys ocultos	Jardín mágico	Amigo pancho	Los absurdos
Dog hotel	Fuga de letras.	Encuentra la letra	Color ice cubes
Dora coge fruta	Super mario bros	Winnie pooh - formas y sombras	Jungla sobre ruedas: desfile de cocos de furgofante.
Dancer pony	La trampa de golosinas	Dora shadows	The little mermaid the secret sea collection
Animal cookies	Paint y play	Llueven bellotas	Las ranas
Parejas de animales.	Conejo vs frutas	Taz - isla tropical	Dora Cards

Se propuso, adicionalmente, a los futuros docentes un ejercicio de clasificación de los contenidos del género educativo siguiendo el modelo de las etiquetas PEGI en base a su experiencia personal. Las respuestas han sido muy diversas. Se ha decidido unificarlas en estas cuatro categorías:

- 1) Género. El 32% de la muestra etiquetó el juego analizado en el que aparece alguna alusión al género. El alumnado creyó oportuno aclarar la presencia de cuestiones relativas al tratamiento que hacen los videojuegos sobre el género, tales como: la igualdad de roles, las relaciones sentimentales, las relaciones sexuales, etc.
- 2) Estereotipos. Un 15% de la muestra señaló que en sus juegos existe una presencia de estereotipos. Reclaman la necesidad de incluir una etiqueta especial que advierta de esta presencia con el objetivo de evitar prejuicios.
- 3) Supervisión adulta. En ocasiones, la presencia de un adulto se hace necesaria para comprender tanto la narrativa como la jugabilidad. El 30% de la muestra propone una etiqueta relativa a la necesidad de la supervisión de un adulto para utilizar el videojuego.
- 4) Complejidad. Dada la complejidad de algunos videojuegos el alumnado del Grado de Infantil propone una etiqueta (23% de la muestra) que catalogue al videojuego según su dificultad para evitar la frustración en los niños y niñas.

Por otro lado, se preguntó sobre la pertinencia del código PEGI para la autorregulación de los contenidos. Del total de los alumnos, el 71% (Gráfico 2) creen que el sistema PEGI ofrece información clara y precisa respecto de los contenidos y sobre la edad recomendada. Por otra parte, el 26% señalan que el sistema PEGI es insuficiente o no se ajusta a los contenidos del videojuego analizado. El resto de la muestra (3%) no responden a la pregunta, no saben o no contestan a esta cuestión.

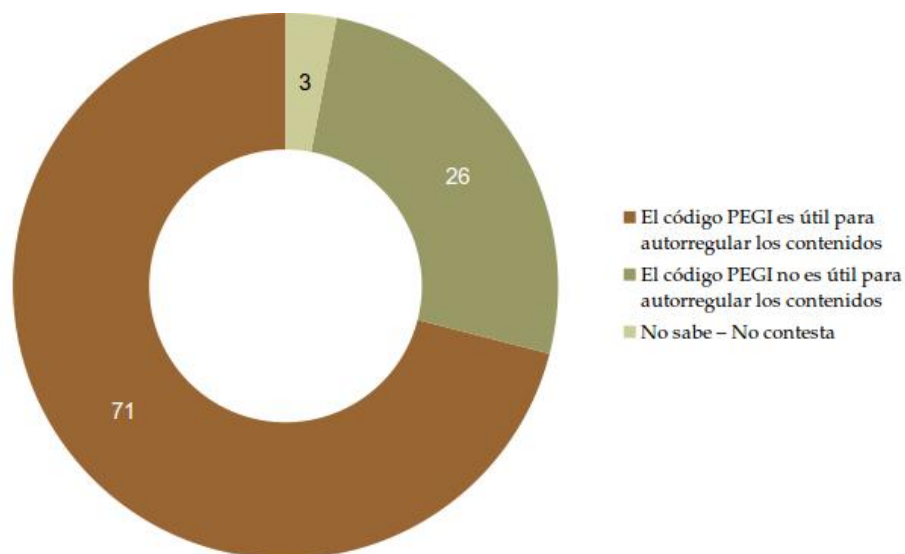


Gráfico 2. Pertinencia de autorregulación del sistema PEGI.

Finalmente, se les preguntó por el uso de esos videojuegos en el contexto educativo. Del tratamiento de esta pregunta abierta han surgido 3 categorías que describimos a continuación, pero queremos matizar que para una mayor comprensión de este resultado ofrecemos un porcentaje relativo de representatividad de cada una de las categorías.

- Enfoque conectivista. (62%) El alumnado interconecta diferentes áreas de estudio, es decir, para los alumnos los videojuegos son una herramienta transversal.
- Enfoque conductista. (27%) El alumnado señala que pueden adquirirse destrezas instrumentales, puesto que este aprendizaje se produce debido al mecanismo de la imitación.
- Enfoque cognitivista. (11%) El alumnado señala que el uso del videojuego en el contexto educativo permite la reestructuración del aprendizaje.

4. Conclusiones

En primera instancia, tenemos que señalar que al plantear la actividad inicial, el alumnado no tenía el conocimiento sobre los sistemas de clasificación de videojuegos entre ellos el PEGI. Para continuar con las diferentes etapas de la tarea, se les proporcionó la información pertinente, con el fin de adquirir las competencias necesarias para obtener el conocimiento y la capacidad de evaluación con los sistemas de clasificación y poder así extrapolarlos al ámbito educativo. Tras la exposición a la tarea de análisis de videojuegos detectamos que el alumnado adquirió el procedimiento de etiquetaje del código. Se evidencia la necesidad de que el alumnado en formación inicial del profesorado interprete los símbolos del código PEGI de cara a: conocer el etiquetado de videojuegos comerciales y asesorar a compañeros docentes, madres, padres y poder trabajar con el alumnado en sus aulas.

En referencia a las cuestiones relacionadas con las etiquetas y clasificaciones PEGI podemos decir que el análisis y la selección mostraron que consiguieron vincular los enfoques educativos que los videojuegos proyectan en el videojugador (conectivista, conductista y cognitivista). Este hecho nos hace pensar que los docentes en formación interrelacionan el contexto educativo con los videojuegos e identifican las pautas de aprendizaje intrínsecas que produce este vínculo. Finalmente, reconocemos que,

dentro del mundo educativo, el sistema de clasificación PEGI resulta útil al establecer vínculos entre los contenidos del videojuego y las capacidades de aprendizaje escolar, no obstante, para que sea efectivo la creación de éste vínculo mencionado, hay que dar a conocer la simbología a todos los agentes educativos.

5. Referencias

- Anderson, C. & Dill, K. (2000) Video games and aggressive thoughts, feelings, and behavior in the laboratory and in life. *Journal of Personality and Social Psychology*, 78, n. 4.
- Anuario de la industria del Videojuego. (2014). Asociación Española de Videojuegos. Recuperado a partir de http://www.aevi.org.es/web/wp-content/uploads/2015/12/Anuario_AEVI_2014.pdf
- Area Moreira, M. (Ed.). (2010). *Materiales y recursos didácticos en contextos comunitarios*. Barcelona: Graó.
- Chory-Assad, R. & Mastro, D. (2000) Violent videogame use and hostility among high school students and college students. *Mass Communication Division of the National Communication Association at its annual meeting*, disponible en <http://web.ics.purdue.edu/~sherryj/videogames/VGU&H.pdf>
- Díez, E. J. (2006). Los videojuegos como mecanismos de transmisión educativa en las nuevas generaciones. *Revista DIM: Didáctica, Innovación y Multimedia*. Recuperado a partir de <http://ddd.uab.cat/pub/dim/16993748n4/16993748n4a1.pdf>
- Eron, L. D. (1982) Parent-Child interaction, television violence, and aggression of children. *American Psychologist*, 37(2), 197-211
- Esnaola, G. (2006). *Claves culturales en la organización del conocimiento? ¿que nos enseñan los videojuegos?* (1a ed.). Ciudad Autónoma de Buenos Aires: Alfagrama Ediciones
- Esnaola, G. A. (2004). *La Construcción De La Identidad Social A Través De Los Videojuegos: Un Estudio Del Aprendizaje En El Contexto Institucional De La Escuela*. Universidad de Valencia, Valencia. Recuperado a partir de <https://www.educacion.gob.es/teseo/mostrarRef.do?ref=309597>
- Estallo, J. A., & Costa Molinari, J. M. (1995). *Los videojuegos: juicios y perjuicios*. Barcelona. Planeta
- Gee, J. P. (2004). *Lo que nos enseñan los videojuegos sobre el aprendizaje y el alfabetismo*. Archidona, Málaga: Ediciones Aljibe.
- Gee, J. P. (2007). *Good video games*. New York, NY: Peter Lang.
- Gee, J. P. (2008). *Good video games + good learning? collected essays on video games, learning, and literacy*. New York: P. Lang
- Greenfield, P. M. (1985). *El niño y los medios de comunicación: los efectos de la televisión, video-juegos y ordenadores*. Madrid: Morata
- Gros B., & Aguayos, J. (2004). *Pantallas, juegos y educación? la alfabetización digital en la escuela*. Bilbao: Desclée de Brouwer.
- Gros, B. (2008). *Videojuegos y aprendizaje*. Barcelona: Graó.
- Guerra, J. & Revuelta, F.I. (2014). Estrategias de Afrontamiento del Riesgo en la Infancia: Videojuegos, Familia y Código PEGI. En *Actas Congreso Internacional Infancia en Contextos de Riesgo*. Huelva (España). Recuperado de: <http://www.congresoinfanciaenriesgo.com/recursos/ActasCongreso.pdf>
- Lacasa, P. (2011). *Los videojuegos: aprender en mundos reales y virtuales*. Madrid: Morata.
- Levis, D. (1997). *Los videojuegos, un fenómeno de masas? qué impacto produce sobre la infancia y la juventud la industria más próspera del sistema audiovisual*. Barcelona: Paidós.
- McGonigal, J. (2011). *Reality is broken: why games make us better and how they can change the world*. New York: Penguin Press.
- Prensky, M. (2001). *Digital game-based learning*. New York: McGraw-Hill.
- Revuelta, F. I. (2012) *Socialización virtual a través de los videojuegos: Etnografía virtual sobre el uso de juegos on-line y videojuegos*. Berlín: EAE.
- Revuelta, F. I. & Guerra Antequera, J. (2012): ¿Qué aprendo con videojuegos? Una perspectiva de meta-aprendizaje del videojugador. *RED, Revista de Educación a Distancia*. 33.
- Revuelta, F. I. & Guerra, J. (2014). Videojuegos en el aula de infantil: Análisis de Enfoques Docentes. En *Actas JUTE 2014*. Toledo. Recuperado a partir de <http://www.icono14.es/a-jute-2014>
- Schutte, N., Malouff, J., Post-Gorden, J. & Rodasta, A. (1988) Effects of playing video games on children's aggressive and other behaviors. *Journal of Applied Social Psychology*, 18, 454-460.
- Tejeiro, R., & Pelegrina, M. (2008). *La psicología de los videojuegos un modelo de investigación*. Archidona, Málaga: Aljibe.
- Van Eck, R. (2006). Aprendizaje basado en juegos digitales: No son sólo los nativos digitales que están inquietos. *EDUCASE*, 41,2, 1-16.