



UNIVERSIDAD
POLITECNICA
DE VALENCIA



FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES



Artes Visuales & Multimedia
Universidad Politécnica de Valencia



UNIVERSIDAD
POLITECNICA
DE VALENCIA

MÁSTER EN ARTES VISUALES Y MULTIMEDIA

DEPARTAMENTO DE ESCULTURA Y PINTURA

ANEXOS AL TRABAJO DE FINAL DE MASTER

¿ESTO ES UN JUEGO? JUEGOS SERIOS Y GAMIFICACIÓN

TAXONOMÍA Y APLICACIÓN.

Autor:

Jose Vicente Altamirano Martínez

Dirigido por:

Ramón Mollá Vayá

VALENCIA, Agosto de 2016

1. Anexos

1. Tablas

	videojuego	gamificación
Componente digital	si	Si/No
Salida visual en una pantalla	si	Si/No
Otras salidas	Si/No	Si/No
Objetivos	si	si
Premios y castigos (recompensas profundas)	si	si
Premios y castigos (señales de recompensa)	Si/No	si
Premios y castigos (castigos)	si	no
Premios y castigos (recompensas externas)	no	Si/No
Acción acotada en el tiempo	si	Si/No
Acción voluntaria	si	si
Reglas	si	si
Placentero (mecánicas de juego)	si	si
Desafíos	si	si
Interactividad	si	si
Resultado incierto de la actividad	si	si
Contenido (Historia del juego)	Si/No	no
Contenido (Historia del jugador)	si	Si/No
Contenido (género)	si	Si/No

Tabla resumen atributos videojuegos y gamificación

Los 36 principios del aprendizaje según Gee

<p>1. Principio del aprendizaje activo y crítico</p>	<p>Todos los aspectos del entorno de aprendizaje (incluyendo los dominios semióticos que se diseñan y presentan) propician un aprendizaje activo y crítico, no pasivo.</p>
<p>2. Principio de diseño</p>	<p>Aprender y valorar el diseño, así como los principios del diseño, es lo esencial para una experiencia de aprendizaje.</p>
<p>3. Principio semiótico</p>	<p>Aprender y llegar a valorar las interrelaciones entre, y a través, de múltiples sistemas de signos (imágenes, palabras, acciones, símbolos, artefactos, etc.) como un sistema complejo, es esencial para una experiencia de aprendizaje.</p>
<p>4. Principio del dominio semiótico</p>	<p>El aprendizaje supone maestría, hasta cierto nivel, sobre un dominio semiótico y ser capaz de participar, también hasta cierto nivel, en un grupo de afinidad o en grupos conectados con él.</p>
<p>5. Principio del pensamiento “metanivel” acerca del dominio semiótico</p>	<p>El aprendizaje implica el pensamiento activo y crítico sobre las relaciones entre el dominio semiótico en el que se logró el aprendizaje y otros dominios semióticos.</p>
<p>6. Principio de “moratoria psicológica”</p>	<p>Los aprendices se atreven a correr riesgos cuando las consecuencias reales de sus actos son leves o de “bajo impacto”.</p>
<p>7. Principio de compromiso con el aprendizaje</p>	<p>Los aprendices participan comprometiéndose plenamente (poniendo mucho esfuerzo y dedicación) porque sienten que su identidad real se ha extendido en una identidad virtual que los compromete y que pertenece a un mundo virtual que encuentran atractivo.</p>
<p>8. Principio de identidad</p>	<p>El aprendizaje implica tomar o jugar con diversas identidades, de manera que el aprendiz tiene que realizar elecciones “reales” (en el desarrollo de su identidad virtual), teniendo múltiples oportunidades para reflexionar sobre las relaciones entre las nuevas identidades y las anteriores. Esto supone un triple juego en el que los estudiantes relacionan y reflexionan sobre sus múltiples identidades en el mundo real, una identidad virtual y una identidad proyectada.</p>
<p>9. Principio de auto aprendizaje</p>	<p>El mundo virtual ha sido construido de tal manera que los estudiantes pueden aprender no sólo acerca del dominio del juego, sino también acerca de sí mismos y de sus capacidades.</p>
<p>10. Principio de amplificación de los</p>	<p>Para un pequeño insumo (input), los aprendices proporcionan muchos productos (outputs).</p>

“inputs”	
11. Principio del logro	<p>Para los estudiantes, de cualquier nivel de habilidad, existen recompensas específicas desde el comienzo del juego, diferentes para cada nivel de aprendizaje, esfuerzo y pericia, así como el reconocimiento de los logros alcanzados.</p>
12. Principio de la Práctica	<p>Los estudiantes tienen muchas oportunidades de practicar, pero en un contexto divertido (p.e.: en un mundo virtual que los cautiva y en el que pueden ir experimentando el éxito). Así dedican más tiempo a las tareas</p> <p>La diferencia entre el aprendiz y el experto no es clara, ya que los aprendices, gracias al principio de “régimen de competencia”, explicado</p>
13. Principio del aprendizaje en proceso	<p>más adelante, deben, en cada nivel, deshacerse de la rutina que los hizo expertos para adaptarse a unas nuevas o modificadas condiciones.</p> <p>Estos son los ciclos de todo nuevo aprendizaje: automatización, deshacerse de la automatización alcanzada antes y reorganizar una nueva automatización.</p>
14. Principio del “Régimen de Competencia”	<p>El aprendiz tiene muchas oportunidades para usar sus propios recursos, más allá de sus límites actuales, pero de manera que no sienta que es imposible</p>
15. Principio de exploración	<p>El aprendizaje es un ciclo de “exploración” del mundo (mientras se está haciendo algo sobre él); reflexión sobre él y sobre la exploración que se está realizando, a partir de lo cual se formulan hipótesis; “re-exploración” del mundo para verificar dicha hipótesis; para finalmente aceptar o repensar la hipótesis.</p>
16. Principio de múltiples caminos	<p>Existen múltiples caminos para avanzar, progresar y aprender. Se permite a los aprendices tomar decisiones, confiar en sus propias fortalezas y en sus estilos para aprender y para solucionar problemas, así como explorar estilos alternativos.</p>
17. Principio del significado situado	<p>Los significados de los signos (palabras, acciones, objetos, artefactos, símbolos, textos, etc.) se sitúan siempre desde y en la experiencia personal. No hay significados generales o descontextualizados. Detrás de toda generalidad en los significados se descubre siempre una experiencia personal desde la que ha partido.</p>
18. Principio del texto	<p>Los textos no se comprenden sólo verbalmente (p.e.: sólo en términos de los significados de las palabras que lo constituyen y de las relaciones al interior del texto entre unas palabras y otras) sino que son comprendidos en términos de experiencias personales. Los aprendices se mueven, de un lado al otro, entre los textos y sus experiencias personales. La comprensión más puramente verbal (lectura de textos al margen de la acción personal) se produce sólo cuando los aprendices</p>

<p>19. Principio Intertextual</p>	<p>han tenido suficientes experiencias en ese dominio y amplia experiencia con textos similares.</p> <p>El aprendiz comprende textos como una familia (género) de textos relacionados y comprende cualquiera de ellos como un texto en relación con los otros de la familia, pero sólo después de haber logrado la comprensión personal de uno de ellos. Comprender un grupo de textos como una familia (género) de textos, es en gran medida lo que ayuda al aprendiz a construir el sentido de tales textos.</p>
<p>20. Principio multimodal</p>	<p>Significado y conocimiento son construidos desde diversas modalidades (imágenes, textos, símbolos, interacciones, abstracciones, sonidos, etc.) no sólo palabras.</p> <p>Los pensamientos, la solución de problemas y los conocimientos son “guardados” en objetos materiales y en el entorno. Esto libera a los aprendices para que puedan enfocar sus mentes en otras cosas</p>
<p>21. Principio de la “inteligencia material”</p>	<p>mientras que combinan los resultados de sus propios pensamientos con el aprendizaje guardado en objetos materiales y en el entorno, pudiendo así lograr efectos más potentes.</p>
<p>22. Principio del conocimiento intuitivo</p>	<p>El conocimiento intuitivo o tácito, construido en la práctica repetida y en la experiencia, usualmente asociado con un grupo afín, cuenta enormemente y es apreciado. No sólo el conocimiento verbal y el conocimiento intencional es recompensado.</p>
<p>23. Principio del subconjunto</p>	<p>El aprendizaje, incluso en sus inicios, se desarrolla en un (simplificado) subconjunto del dominio real.</p> <p>Las situaciones de aprendizaje son ordenadas, inicialmente, para que los primeros casos puedan conducir a generalizaciones que sean provechosas para la comprensión de los casos posteriores. Cuando los aprendices se enfrentan seguidamente a casos más complejos el entorno de aprendizaje (el número o tipo de preguntas que el aprendiz pueda hacer) se verá limitado por el conjunto de modelos y generalizaciones que el aprendiz logró anteriormente.</p>
<p>24. Principio de incremento</p>	<p>El aprendiz ve, especialmente al inicio, muchas más posibilidades de signos y acciones fundamentales, cualquiera de las cuales podría llegar a ser “el caso” de un ejemplo menos controlado. Signos y acciones fundamentales se concentran, en los estadios iniciales, para que los aprendices los usen frecuentemente y los aprendan bien.</p>
<p>25. Principio del ejemplo concentrado</p>	<p>Las habilidades básicas no se aprenden aisladas o fuera de contexto, sino, más bien, lo que realmente se considera habilidad básica es desarrollada, desde abajo, enganchando más y más en el dominio de un</p>
<p>26. Principio de las básicas fundamentales</p>	

	<p>juego o en los dominios de juegos similares. Las habilidades básicas son elementos comunes de un dominio dado.</p>
<p>27. Principio de la información explícita, bajo demanda y oportuna</p>	<p>El aprendiz recibe información explícita cuando él la demanda y en el momento oportuno, cuando él la necesita, o el momento adecuado, es cuando puede comprenderla y usarla en la práctica.</p>
<p>28. Principio de descubrimiento</p>	<p>Se tiene cuidado en que las explicaciones e indicaciones iniciales sean muy bien pensadas, cortas y concisas, para dar la mayor oportunidad a los aprendices en experimentar y descubrir por sí mismos.</p>
<p>29. Principio de transferencia</p>	<p>Los aprendices tienen muchas oportunidades para practicar y consolidar, transfiriendo lo que aprendieron al principio hacia nuevos problemas, incluyendo problemas que exigen adaptación y transformación de los primeros aprendizajes.</p>
<p>30. Principio de los modelos culturales acerca del mundo</p>	<p>El aprendizaje es establecido de tal manera que los aprendices llegan a pensar, consciente y reflexivamente, sobre algunos de sus modelos culturales respecto del mundo, sin menospreciar sus identidades, habilidades, o relaciones sociales, yuxtaponiéndolas a nuevos modelos que puedan entrar en conflicto o sino relacionarse con ellos de diferentes maneras.</p>
<p>31. Principio de los modelos culturales acerca del aprendizaje</p>	<p>El aprendizaje es establecido de tal manera que los estudiantes llegan a pensar, consciente y reflexivamente, sobre algunos de sus modelos culturales respecto del aprendizaje y de ellos mismos como aprendices, sin menospreciar sus identidades, habilidades o relaciones sociales, y yuxtaponiéndolas a nuevos modelos de aprendizaje y de ellos mismos como aprendices.</p>
<p>32. Principio de los modelos culturales acerca de los dominios semióticos</p>	<p>El aprendizaje es establecido de tal manera que los aprendices llegan a pensar, consciente y reflexivamente, sobre algunos de sus modelos culturales respecto de un dominio semiótico particular que están aprendiendo, sin menospreciar sus identidades, habilidades o relaciones sociales, y yuxtaponiéndolas a nuevos modelos acerca de este dominio.</p>
<p>33. Principio de distribución</p>	<p>El significado/conocimiento se encuentra distribuido entre el aprendiz, los objetos, las herramientas, los símbolos, las tecnologías y el entorno.</p>
<p>34. Principio de dispersión</p>	<p>El significado/conocimiento se encuentra disperso en el sentido en el que el aprendiz lo comparte con otros fuera del dominio del juego, algunos de cuales él raramente, o nunca, ve cara a cara.</p>
<p>35. Principio de grupo de afinidad</p>	<p>Los aprendices constituyen un “grupo de afinidad”, un grupo que está principalmente unido por esfuerzos, objetivos y prácticas y que no comparten raza, género, nacionalidad, etnicidad o cultura.</p>

36. Principio de "insider"

El aprendiz es un "productor", "profesor" e "insider" (no sólo un "consumidor") capaz de personalizar la experiencia de aprendizaje y el dominio/juego desde el inicio y durante toda la experiencia.

2. Bibliografía

1. Fuentes audiovisuales consultadas:

«Amnistía Internacional España». Accedido 21 de julio de 2016.

<https://www.facebook.com/amnistia.internacional.espana/videos/10154071266834930/>.

Andre Occenstein, Believe in Gamification! [A Futuristic Short Film HD - by Sight Systems], 2012, <https://www.youtube.com/watch?v=ziHCvpikLh8>.

Juegos de Guerra. Dirigido por John badham. 1983; Estados Unidos: Metro-Goldwyn-Mayer 1983

"Negotiation Role-Play: Indopotamia." Video de YouTube. 2:13, publicado por "PON HLS". 17 de Diciembre del 2014. <https://www.youtube.com/watch?v=qsTer23Pj5A>.

Nintendo Mobile, *Miitomo launch trailer*, 2016, <https://www.youtube.com/watch?v=zTFv6AT8t-8>.

The Game. Dirigido por David Fincher. 1997; Estados Unidos: Polygram Films 1997

Coca-Cola Zero. *Unlock the 007 in you. You have 70 seconds!*, 2012. https://www.youtube.com/watch?feature=player_embedded&v=RDiZOnzajNU.

CommBank. *Coinland - Teaching kids about money with the Commonwealth Bank*, 2010. https://www.youtube.com/watch?feature=player_embedded&v=MUSTEiqVmvE.

openhappinesskorea. *Coke dance vending machine* (코-크 댄스 자판기, 2PM 자판기, 2PM vending machine), 2012. https://www.youtube.com/watch?feature=player_embedded&v=DgtijpUNKGo.

Starbucks Coffee. *My Starbucks Rewards*, 2014. <https://www.youtube.com/watch?v=o7HrfxrebL8>.

2. Fuentes online consultadas

- «A History of Serious Games». Accedido 5 de febrero de 2016.
<http://es.slideshare.net/roger.smith/a-history-of-serious-games>
- «Beryl Graham (1996). Not a show about new technology, a show about interaction.» Accedido 6 de agosto de 2016.
<http://www.immersence.com/publications/1996/1996-BGraham.html>.
- «Blog Posts». Accedido 5 de febrero de 2016. <http://jamespaulgee.com/essaydisp.php?id=0&scateg=Video+Games>
- «Chore Wars :: Claim Experience Points for Housework». Accedido 6 de julio de 2016.
<http://www.chorewars.com/>
- «Estudios y análisis», *Asociación Española de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento*, accedido 29 de julio de 2016, <http://www.aevi.org.es/documentacion/estudios-y-analisis/>
- «Fun & Serious Game Festival». *Fun & Serious Game Festival*. Accedido 16 de junio de 2015. <http://www.funandseriousgamefestival.com>
- «Games for Health: 2012 Keynote: A Crash Course in Getting SuperBetter». 12:04:59 UTC. http://www.slideshare.net/avantgame/games-for-health-2012-keynote-a-crash-course-in-getting-superbetter?next_slideshow=1
- «Gamification is Bullshit». Accedido 8 de julio de 2016.
http://bogost.com/writing/blog/gamification_is_bullshit/
- «Género de videojuegos». *Wikipedia, la enciclopedia libre*, 14 de junio de 2016.
https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=G%C3%A9nero_de_videojuegos&oldid=91691903

- Growth. «Countdown to Gamification (History of Gamification Pt.1)». *Growth Engineering*, 16 de marzo de 2016. <http://www.growthengineering.co.uk/countdown-to-gamification-history-of-gamification-pt-1/>
- Growth. «The Birth of Gamification (History of Gamification Pt.2)». *Growth Engineering*, 22 de marzo de 2016. <http://www.growthengineering.co.uk/the-birth-of-gamification-history-of-gamification-pt-2/>
- Growth. «The Gamification Explosion (History Of Gamification Pt.3)». *Growth Engineering*, 30 de marzo de 2016. <http://www.growthengineering.co.uk/the-gamification-explosion-history-of-gamification-pt-3/>
- «History». Accedido 5 de julio de 2016. <http://www.british-legends.com/CMS/index.php/about-mud1-bl/history>
- «Home». *Bunchball*, 29 de abril de 2011. <http://www.bunchball.com/home>
- «Inicio | Serious Games - Serious Games». Accedido 11 de junio de 2015. <http://seriousgames.es/>
- jugaresserio. «El futuro de la Gamificación en los países latinoamericanos». *JUGAR ES SERIO*, 31 de marzo de 2016. <https://jugaresserio.wordpress.com/2016/03/31/el-futuro-de-la-gamificacion-en-los-paises-latinoamericanos/>
- «juguetización | Humanismo y Conectividad». Accedido 20 de abril de 2016. <https://humanismoyconectividad.wordpress.com/tag/juguetizacion/>
- «Lev Manovich». Accedido 22 de agosto de 2016. <http://www.manovich.net>
- «My Nintendo». *My Nintendo*. Accedido 8 de agosto de 2016. <https://my.nintendo.com/>
- «Nick Pelling's Home Page». Accedido 24 de junio de 2016. <http://www.nickpelling.com/>
- «Persuasive Games | Ian Bogost». Accedido 11 de junio de 2015. http://bogost.com/books/persuasive_games/
- «Premios Mejores Serious Games | F&S». Accedido 26 de julio de 2015. <http://www.funandseriousgamefestival.com/en/premios/mejores-serious-games/>
- «Serious Games». Accedido 24 de julio de 2016. <https://www.facebook.com/juegosserios/>
- «Serious Game Classification : The online classification of Serious Games». Accedido 22 de julio de 2016. <http://serious.gameclassification.com/>
- «Serious Games | vadejuegos.com». Accedido 11 de junio de 2015. <http://serious-games.vadejuegos.com/>
- «Serious Games». *Wilson Center*, 7 de julio de 2011. <https://www.wilsoncenter.org/publication-series/serious-games>

«Xbox Live Rewards». Accedido 6 de julio de 2016. <https://rewards.xbox.com/>

3. Publicaciones

- Aarseth, Espen J. *Cybertext: perspectives on ergodic literature*. Baltimore, Md: Johns Hopkins University Press, 1997.
- Abt, Clark C, *Serious games*. Lanham, MD: University Press of America, 1987.
- Bogost, Ian. *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*. 1. MIT Press paperback ed., [Nachdr.]. Cambridge, Mass.: MIT Press, 2010.
- Carse, James P. *Finite and Infinite Games: A Vision of Life as Play and Possibility*. New York: Free Press, 2012.
- Clais, Jean-Baptiste, y Grand Palais (Paris, France), eds. *Game story: une histoire du jeu vidéo: Paris, Grand Palais, galerie sud-est, 10 novembre 2011-9 janvier 2012*. Paris: Rmn-Grandpalais, 2011.
- Clarke, Andy, y Grethe Mitchell, eds. *Videogames and art*. Bristol, UK ; Chicago: Intellect, 2007.
- Crawford, Chris, *The art of computer game design*. Berkeley, Calif: Osborne/McGraw-Hill, 1984.
- Coonradt, Charles A, y Lee Nelson. *The Game of Work*. Layton, Utah: Gibbs Smith, Publisher, 2012.
- Darley, Andrew. *Visual digital culture: surface play and spectacle in new media genres*, Sussex studies in culture and communication, London ; New York: Routledge, 2000.
- Decroly, Ovide, y E Monchamp. *El juego educativo: iniciación a la actividad intelectual y motriz*. Madrid: Morata, 1983.
- DEMPSEY, John, et al. Since Malone's «Theory of intrinsically motivating instruction: What's the score in the gaming literature?». *Journal of Educational Technology Systems*, (1993): 22.2: 173-183.
- Foucault, Michel. *Vigilar y castigar: nacimiento de la prisión*. Madrid: Biblioteca Nueva, 2012.
- Galloway, Alexander R. *Gaming: essays on algorithmic culture*. Electronic mediations 18. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2006.

- Gee, James Paul. *Lo que nos enseñan los videojuegos sobre el aprendizaje y el alfabetismo*. Archidona, Málaga: Ediciones Aljibe, 2004.
- Gros Salvat, Begoña. «Certezas e interrogantes acerca del uso de los videojuegos para el aprendizaje». *Comunicación: revista Internacional de Comunicación Audiovisual, Publicidad y Estudios Culturales*, n.º 7 (2009): 251-64.
- Huizinga, Johan. *Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture*. 30. print. Boston: The Beacon Press, 2009.
- Juan Pablo Ordoñez. *Power Ups: Conviértete en un Profesional de los Videojuegos*. 1ª ed. Madrid: Plan B Editorial, 2013.
- LeBlanc Leif, Josphe, y Paul Juif. *Textos de psicología del niño y del adolescente*. Madrid: Narcea, 1979.
- Levis, Diego. *Los videojuegos, un fenómeno de masas: qué impacto produce sobre la infancia y la juventud la industria más próspera del sistema audiovisual*. Barcelona: Paidós, 1997.
- Pastor Sánchez, Juan Antonio. «Los videojuegos: Educación y Ocio». *Educación y biblioteca* 13, n.º 123 (2001): 20
- Pearce, Celia. *Communities of play: emergent cultures in multiplayer games and virtual worlds*. Cambridge, Mass: MIT Press, 2009.
- Piaget, Jean, y Bärbel Inhelder. *Psicología del niño*. Madrid: Ediciones Morata, 1973.
- Rush, M. *Nuevas expresiones artísticas a finales del siglo XX*. Barcelona: Destino, 2002.
- Sharp, John. *Works of game: on the aesthetics of games and art*. Playful thinking. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 2015.
- Steffen P. Walz y Sebastian Deterding, eds., *The gameful world: approaches, issues, applications* (Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 2011).
- Von Neumann, John, y Oskar Morgenstern. *Theory of Games and Economic Behavior*. 60. anniversary ed., 4. printing, And 1. paperback printing. A Princeton Classic Edition. Princeton, NJ: Princeton Univ. Press, 2007.
- Werbach, Kevin, y Dan Hunter. *Gamificación: revoluciona tu negocio con las técnicas de los juegos*. Madrid: Pearson Educación, 2014
- Wilson, E. O. *Sociobiología. Una nueva Síntesis*. Barcelona: Omega. 1980

4. Documentos online

- «01_MONOGRAFICO.pdf - M2_18_13-30.pdf». Accedido 26 de julio de 2015.
http://gredos.usal.es/jspui/bitstream/10366/116248/1/M2_18_13-30.pdf
- «Acerca de los Juegos Serios “Serious games”.» Accedido 26 de julio de 2015.
<http://es.slideshare.net/angelpretelinricardez/serious-games-42082033>
- «A History of Serious Games». 10:45:31 UTC. <http://es.slideshare.net/roger.smith/a-history-of-serious-games>
- Alonso-Geta, Petra María Pérez. «Protección de la infancia y nuevas tecnologías de la comunicación: el Código de Pegi de regulación de los videojuegos y juegos on-line». *Teoría de la Educación: Educación y Cultura en la Sociedad de la Información* 9, n.º 3 (2008): 2.
- Arcega, Ignacio Chávez, Ma Concepción Padrón Fraga, y Héctor Ramiro Martínez Rubin Celis. «Conductismo, Cognitivismo y Diseño Instruccional». Accedido 30 de agosto de 2016. http://www.academia.edu/download/40880746/Conductismo__Cognitivismo_y_Diseño_Instruccional.pdf.
- «Arte y videojuegos: mecánicas, estéticas y diseño de juegos en prácticas de creación contemporánea». Accedido 3 agosto de 2016.
<http://eprints.ucm.es/16680/1/T34020.pdf>
- «Artículo 17. Certezas e interrogantes acerca del uso de los videojuegos para el aprendizaje - a17_Certezas_e_interrogantes_acerca_del_uso_de_los_videojuegos_para_el_aprendizaje.pdf». Accedido 3 de julio de 2015. http://www.revistacomunicacion.org/pdf/n7/articulos/a17_Certezas_e_interrogantes_acerca_del_uso_de%20los_videojuegos_para_el_aprendizaje.pdf
- «Belén Mainer Blanco: El videojuego, punto central del ocio digital- nº 45 Espéculo (UCM)». Accedido 27 de julio de 2015.
<http://pendientedemigracion.ucm.es/info/especulo/numero45/videojue.html>
- BENGOETXEA, José Ignacio IMAZ. «Pantallas y educación: adolescentes y videojuegos en el País Vasco». *Teoría de la Educación. Revista Interuniversitaria* 23, n.º 1 (2012): 181-200.

- Bowen, E, Walker, K, Mawer, M, Holdsworth, E, Helsing, B, Jans, S «It's Like you're actually playing as yourself». Accedido 6 de julio de 2015.
http://apps.elsevier.es/watermark/ctl_servlet?_f=10&pident_articulo=90283866&pident_usuario=0&pcontactid=&pident_revista=362&ty=141&accion=L&origen=psyint&web=psychosocial-intervention.elsevier.es&lan=en&fichero=362v23n01a90283866pdf001_2.pdf
- Bunchball (2010). Gamification 101: An introduction to the use of game dynamics to influence behavior. Accedido el 8 de julio de 2016
<http://www.bunchball.com/sites/default/files/downloads/gamification101.pdf>
- Burton, John K., David M. Moore, y Susan G. Magliaro. «Behaviorism and instructional technology». *Handbook of research for educational communications and technology*, 1996, 46–73.
- Costikyan, G. «Me faltan las palabras y tengo que diseñar». VV.AA. Gameworld. Video-games on the edge of art, technology and culture. (pp.14-19). Gijón: La Laboral.(2007): 14-19 .
- Cruz-Lara, Samuel, Baltasar Fernández Manjón, y Carlos Vaz De Carvalho. «Enfoques Innovadores en Juegos Serios». *IEEE VAEP RITA* 1, n.º 1 (2013): 19–21.
- Cuenca, M (2010). La fuerza transformadora del ocio. En Cuenca, M.; Aguila, E. & Ortega, C. (2010). Ocio para innovar (pp. 17-82). Bilbao: Universidad de Deusto
- Dempsey, John. Since Malone's «Theory of intrinsically motivating instruction: What's the score in the gaming literature?». *Journal of Educational Technology Systems*, (1993): 22.2: 173-183.
- Djaouti, Damien, Julian Alvarez, Jean-Pierre Jessel, y Olivier Rampoux. «Origins of serious games». En *Serious games and edutainment applications*, 25–43. Springer, 2011. http://link.springer.com/chapter/10.1007/978-1-4471-2161-9_3
- Draper,S.W. «Analysing fun as a candidate software requirement», 2002. Accedido 3 de Enero de 2016. <http://www.psy.gla.ac.uk/~steve/fun/f1.html>
- Edwards, Mónica. «Serious games & gamification: ¿jugamos a reflexionar sobre las políticas en ciencia, tecnología e innovación?» *INNOVACIÓN: Mónica Edwards*. Accedido 20 de abril de 2016.
http://www.tendencias21.net/innovacion/Serious-games-gamification-jugamos-a-reflexionar-sobre-las-politicas-en-ciencia-tecnologia-e-innovacion_a68.html

- Esnaola Horacek, Graciela Alicia, y Diego Levis. «La narrativa en los videojuegos: un espacio cultural de aprendizaje socioemocional», 2008.
<http://gredos.usal.es/jspui/handle/10366/56643>
- Etxeberria, Félix . «Videojuegos, consumo y educación». *Teoría de la Educación: Educación y Cultura en la Sociedad de la Información* 9, n.º 3 (2008): 1
- Etxeberria, Félix. «Videojuegos y educación», 2001.
<http://gredos.usal.es/jspui/handle/10366/56438>
- Galloway, Alexander R. *Gaming: essays on algorithmic culture*. Electronic mediations 18. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2006.
- «Games and Meaningful Play @ Michigan State University». Accedido 11 de junio de 2015. <http://seriousgames.msu.edu/>
- «Games for Health: 2012 Keynote: A Crash Course in Getting SuperBetter». 12:04:59 UTC. <http://es.slideshare.net/avantgame/games-for-health-2012-keynote-a-crash-course-in-getting-superbetter>.
- Gaming, Through In-Car. «CHI 2011 Workshop Gamification: Using Game Design Elements in Non-Game Contexts». Accedido 20 de abril de 2016. http://www.-quilageo.com/wp-content/uploads/2013/07/CHI_2011_Gamification_Workshop.pdf
- García Peñalvo, Francisco José, Juan Cruz Benito, y Roberto Therón Sánchez. «Visualización y Análisis de Datos en Mundos Virtuales Educativos: Comprendiendo la interacción de los usuarios en los entornos 3D». *ReVisión* 7, n.º 2 (2014).
<http://www.aenui.net/ojs/index.php?journal=revision&page=article&op=viewArticle&path%5B%5D=151&path%5B%5D=241>
- González, Carina Soledad González, y Francisco Blanco Izquierdo. «Emociones con videojuegos: incrementando la emoción para el aprendizaje». *Teoría de la Educación: Educación y Cultura en la Sociedad de la Información* 9, n.º 3 (2008): 4.
- «Good Fit in Good Video Games: Components in a System». Accedido 23 de julio de 2015. <http://jamespaulgee.com/geeim/pdfs/Good%20Fit%20in%20Good%20Games.pdf>
- Hägglund, Per. «Taking gamification to the next level», 2012. <http://www.diva-portal.org/smash/record.jsf?pid=diva2:546713>

- Hunicke, Robin, Marc LeBlanc, y Robert Zubek. «MDA: A formal approach to game design and game research». En *Proceedings of the AAAI Workshop on Challenges in Game AI*, 4:1, 2004.
<http://www.aaai.org/Papers/Workshops/2004/WS-04-04/WS04-04-001.pdf>
- Lárez, Beatriz E. Marcano. «Estimulación emocional de los videojuegos: efectos en el aprendizaje». *Teoría de la Educación. Educación y Cultura en la Sociedad de la Información* 7, n.º 2 (2006): 128-40.
- Lárez, Beatriz Marcano. «Características sociológicas de videojugadores online y el e-sport. El caso de Call of duty.» *Pedagogía social. Revista interuniversitaria*, n.º 19 (2012): 113-24.
- «Lee, J. J. & Hammer, J. (2011). Gamification in education: What, How, Why bother? Academic exchange quarterly, 15 (2 - Buscar con Google)». Accedido 19 de agosto de 2016. [https://www.google.es/search?q=Lee%2C+J.+J.+%26+Hammer%2C+J.+\(2011\).+Gamification+in+education%3A+What%2C+How%2C+Why+bother%3F+Academic+exchange+quarterly%2C+15+\(2&ie=utf-8&oe=utf-8&client=firefox-b-ab&gfe_rd=cr&ei=Pfa2V7imBYzu8we5rq-wCA](https://www.google.es/search?q=Lee%2C+J.+J.+%26+Hammer%2C+J.+(2011).+Gamification+in+education%3A+What%2C+How%2C+Why+bother%3F+Academic+exchange+quarterly%2C+15+(2&ie=utf-8&oe=utf-8&client=firefox-b-ab&gfe_rd=cr&ei=Pfa2V7imBYzu8we5rq-wCA).
- «Línea del tiempo acerca de la historia de los videojuegos». *prezi.com*. Accedido 22 de julio de 2016. <https://prezi.com/ytrxdvtvgamd-/linea-del-tiempo-acerca-de-la-historia-de-los-videojuegos/>
- Hunicke, Robin, Marc LeBlanc, y Robert Zubek. «MDA: A formal approach to game design and game research». En *Proceedings of the AAAI Workshop on Challenges in Game AI*, 4:1, 2004.
<http://www.aaai.org/Papers/Workshops/2004/WS-04-04/WS04-04-001.pdf>.
- Marcano, Beatriz. «Juegos serios y entrenamiento en la sociedad digital». *Teoría de la Educación: Educación y Cultura en la Sociedad de la Información* 9, n.º 3 (2008): 5
- Malone, Thomas W. «Heuristics for designing enjoyable user interfaces: Lessons from computer games». *Proceedings of the 1982 conference on Human factors in computing systems*, ACM, (1982): 63-68.
- Martín, Ruth García. «La estética videolúdica desde la práctica artística». Accedido 13 de julio de 2016.
https://www.researchgate.net/profile/Ruth_Garcia_Martin/publication/305680639_La_estetica_videoludica_desde_la_practica_artistica/links/579efddf08ae5d5e1e1722b3.pdf

- O'Donnell, Casey. «Getting played: Gamification, bullshit, and the rise of algorithmic surveillance». *Surveillance & Society* 12, n.º 3 (2014): 349.
- «On Game Art, Circuit Bending and Speedrunning as Counter-Practice: “Hard” and “Soft” Nonexistence | CTheory». Consultado 22 de agosto de 2016.
http://ctheory.net/ctheory_wp/on-game-art-circuit-bending-and-speedrunning-as-counter-practice-hard-and-soft-nonexistence/.
- Pérez Latorre, Óliver. «Géneros de juegos y videojuegos: una aproximación desde diversas perspectivas teóricas». *Comunicació. Revista de recerca i d'anàlisi [abans Treballs de Comunicació]*, 2011, 127–146.
- «Presentacion de diapositivas historia de los video juegos». 16:32:09 UTC.
<http://es.slideshare.net/ponyst456/presentacion-de-diapositivas-historia-de-los-video-juegos>
- «Psicología conductista - Conductismo - Neoconductismo - Watson, Skinner, Tolman, Hull». Consultado 13 de agosto de 2016. <http://www.e-torredebabel.com/Uned-Parla/Asignaturas/IntroduccionPsicologia/ResumenManual-Capitulo7.htm#2.5.2.%20Aprendizaje%20humano>.
- Quinn, Clark. *Mobile learning: Landscape and trends*. Santa Rosa, CA: The eLearning Guild. Retrieved from <https://commons.ubl.gov/download/attachments/77828943/mobile2011reportf2.pdf>, 2011.
<http://www.nassembly.org/Collaborations/PeerNetworks/documents/mobile2011report-f2.pdf>
- «richard-lemarchand-GDC-2015-02.pptx - Lemarchand_Richard_Infinite_Play.pdf». Consultado 18 de julio de 2016. http://twvideo01.ubm-us.net/o1/vault/gdc2015/presentations/Lemarchand_Richard_Infinite_Play.pdf.
- Sádaba, Ch Charo, y Concepción Naval. «Una aproximación a la virtualidad educativa de los videojuegos», 2008. <http://dadun.unav.edu/handle/10171/20643>.
- Sánchez y Peris, Francesc J. «Videojuegos: una herramienta en el proceso educativo del “Homo digitalis”» *Teoría de la Educación. Educación y Cultura en la Sociedad de la Información* 9, n.º 3 (2008): 4-10.
- «Serious Games para el aprendizaje en red - ResearchGate». Consultado 26 de julio de 2015.
http://www.researchgate.net/publication/259601091_Serious_Games_para_el_aprendizaje_en_red.

- «serious-games-taxonomy.pdf». Accedido 26 de octubre de 2015.
<https://thedigitalentertainmentalliance.files.wordpress.com/2011/08/serious-games-taxonomy.pdf>
- Sicart, Miguel. «Defining Game Mechanics». *Game Studies* 8, n.º 2 (diciembre de 2008).
<http://gamestudies.org/0802/articles/sicart>
- Sicart, Miguel. «Against Procedurality». *Game Studies* 11, n.º 3 (diciembre de 2011).
http://gamestudies.org/1103/articles/sicart_ap.
- Tekinbaş, Katie Salen, ed. *The ecology of games: connecting youth, games, and learning*. The John D. and Catherine T. Macarthur Foundation Series on Digital Media and Learning. Cambridge, Mass: MIT Press, 2008.
- «Teoría del Conductismo». 18:39:42 UTC. <http://es.slideshare.net/cesarijimenezj/teora-del-conductismo>.
- «Tesis Doctoral: Videojuegos para la Transformación Social». Accedido 3 de mayo de 2016.
https://www.academia.edu/7228290/Tesis_Doctoral_Videojuegos_para_la_Transformaci%C3%B3n_Social
- Towers, J. Tarin, ed. *Yahoo!: wild Web rides*. Foster City, CA: IDG Books Worldwide, 1996.
- «VIDEOJUEGOS: OPORTUNIDADES Y RIESGOS EN LA EDUCACIÓN». Accedido 6 de julio 2015.
http://www.ararteko.net/RecursosWeb/DOCUMENTOS/1/0_2662_3.pdf#page=80
- «Welcome to Flow in Games». Accedido 01 de agosto de 2016.
<http://www.jenovachen.com/flowingames/thesis.htm>.
- Zarazaga, Esteve, y José Manuel. «Las emociones en el ejercicio práctico de la docencia». *Teoría de la Educación* 18 (2009): 15.
- Zyda, Michael. «From visual simulation to virtual reality to games». *Computer* 38, n.º 9 (2005): 25–32.

5. Glosario de términos

Arcade: Tipo de juegos que hacen referencia a las antiguas máquinas recreativas. «Arcade». *Wikipedia, la enciclopedia libre*, 23 de junio de 2016.

<https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Arcade&oldid=91868856>.

Avatar: Representación gráfica, normalmente humana, que se asocia a un usuario para su identificación. «Qué es avatar en informática». 12:14:09 UTC. <http://es.s-lideshare.net/andersongoyeneche/qu-es-avatar-en-informtica>

Beat´em up: Subgénero de juego de lucha donde el jugador debe recorrer los diferentes niveles peleando cuerpo a cuerpo con numerosos enemigos. «Beat ´em up». *Wikipedia, la enciclopedia libre*, 23 de octubre de 2015. https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Beat_%27em_up&oldid=86036318.

Chinofarmer: Es un término, con connotaciones despectivas, que se aplica a personas, normalmente de procedencia asiática, que pasan un gran número de horas *farmeando* (recolectando recursos repetitivamente) para obtener objetos y personajes avanzados que intercambiar por dinero real. «Chino farmer | Definición en GamerDic | Diccionario de términos sobre videojuegos y cultura gamer». Accedido 18 de julio de 2016.

<http://www.gamerdic.es/termino/chino-farmer>.

Dps: Acrónimo de *Damage Per Second* usado para evaluar la cantidad de daños que realiza el jugador o los enemigos, por extensión acabó refiriéndose también a arquetipos de personajes especializados en altos valores de daño. «Damage per second». *WoWWiki*. Accedido 21 de julio de 2016.

http://wowwiki.wikia.com/wiki/Damage_per_second.

Machimina: del inglés *machine* y *cinema* son la creación de animaciones utilizando videojuegos.

MMORP o MMO: Acrónimo de *Massively Multiplayer online Role-Playing Game*. Son juegos donde el mundo virtual se mantiene *online* permanentemente y pueden acceder a el simultáneamente un gran número de jugadores e interactuar entre ellos. «Videojuego de rol multijugador masivo en línea». *Wikipedia, la enciclopedia libre*, 24 de mayo de 2016. https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Videojuego_de_rol_multijugador_masivo_en_l%C3%ADnea&oldid=91252773.

Modificación o Mod: Modificación efectuada sobre un videojuego, puede ser estética (modelos texturas) o más profunda, afectando a la jugabilidad (modificando parámetros de la programación, nuevos niveles, etc.) «Mod (videojuegos)». *Wikipedia, la enciclopedia libre*, 18 de julio de 2016.

[https://es.wikipedia.org/w/index.php?](https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Mod_(videojuegos)&oldid=92355103)

[title=Mod_\(videojuegos\)&oldid=92355103.](https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Mod_(videojuegos)&oldid=92355103)

retrogame: Juegos que usan estética, *hardware* o mecánicas anticuadas en el periodo actual. «Retrogaming». *Wikipedia, the Free Encyclopedia*, 21 de julio de 2016. [https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Retrogaming&oldid=730801676.](https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Retrogaming&oldid=730801676)

Shoot'em up: Subgénero de juego de disparos donde el jugador debe recorrer los diferentes niveles abatiendo hordas de enemigos disparando sobre ellos, el desplazamiento suele realizarse mediante *scroll* horizontal o vertical. «Shoot'em up». *Wikipedia, la enciclopedia libre*, 1 de marzo de 2016.

[https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Shoot_](https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Shoot_%27em_up&oldid=89506567)

[%27em_up&oldid=89506567.](https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Shoot_%27em_up&oldid=89506567)

Startups: Compañía emergente es una empresa con capacidad de cambio, que desarrolla productos o servicios, de gran innovación, donde su diseño y comercialización están orientados completamente al cliente. Suele operar con costos mínimos, pero obtiene ganancias que crecen exponencialmente, «Compañía startup», *Wikipedia, la enciclopedia libre*, 19 de mayo de 2016, [https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Compa%C3%B1a_startup&oldid=91158858.](https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Compa%C3%B1a_startup&oldid=91158858)

Survival horror: Género de juego de terror donde el protagonista debe prevalecer usando precarios recursos y su astucia. «Survival Horror». *Wikipedia, the Free Encyclopedia*, 19 de julio de 2016. [https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Survival_horror&oldid=730486575.](https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Survival_horror&oldid=730486575)

Sandbox: O también juegos de mundo abierto, es aquel con un diseño no lineal, ofreciendo al jugador la posibilidad de moverse e interactuar libremente por un mundo virtual. «Open World». *Wikipedia, the Free Encyclopedia*, 19 de julio de 2016. [https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Open_world&oldid=730456584.](https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Open_world&oldid=730456584)

Party games: Juegos normalmente multijugador, formados por minijuegos o un tablero virtual «Género de videojuegos». *Wikipedia, la enciclopedia libre*, 14 de junio de 2016. https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=G%C3%A9nero_de_videojuegos&oldid=91691903.

6. Videojuegos citados

- Aislados. (2014) Alejandro Gañán Durán, Elia González, Guajardo-Fajardo, Berta Gordón, Nuevo, Jorge Gordón Nuevo. «Aislados». Accedido 3 de agosto de 2016. <http://www.aislados.es/>
- America's Army (1999) America's Army. America's Army «America's Army | Home». Accedido 3 de agosto de 2016. <https://www.americasarmy.com/>
- Baldur's Gate.(1998). BioWare. Interplay Entertainment, Wizards of the Coast. «Baldur's Gate: Enhanced Edition». Accedido 14 de septiembre de 2015. <https://www.baldursgate.com/>
- Battlezone10 / The Bradley Trainer. (1980). Atari. Atari «*Battlezone* (1980 Video Game)». *Wikipedia, the Free Encyclopedia*, 26 de agosto de 2016. [https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Battlezone_\(1980_video_game\)&oldid=736310252](https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Battlezone_(1980_video_game)&oldid=736310252).
- Capitán Novolin. (1992). Sculptured Software. Raya Systems. Magazine, Author: Dave Cravotta Dave Cravotta. «Nintendo Healthcare». *WIRED*. Accedido 28 de agosto de 2016. <http://www.wired.com/1993/06/nintendo-healthcare/>
- Captain Bible in Dome of Darkness. (1994). Bridgestone Multimedia Group Steiner-Copete. *CAPTAIN BIBLE IN DOME OF DARKNESS (1994)*, 2010. <https://www.youtube.com/watch?v=5vIL4nrzhVw>.
- Counter Strike. (1999). Valve Corporation. Valve Corporation. «Counter-Strike en Steam». Accedido 15 de julio de 2016. <http://store.steampowered.com/app/10/?l=spanish>
- Dance Dance Revolution. (1998). Konami. Konami. Nintendo. Disney. «Konami Digital Entertainment, Inc.| DDR». Accedido 7 de agosto de 2016. <https://us.konami.com/ddr/>

- Drivesim (2014) Airsoft Editorial S.A.«DriveSim - Simulador de conducción para autoescuelas». *DriveSim Simulator*. Accedido 3 de agosto de 2016.
<http://drivesimsimulator.com/>
- [domestic]. (2003). Mary Flanagan. Mary. «[domestic] | MARY FLANAGAN». Accedido 28 de septiembre de 2016. <http://maryflanagan.com/work/domestic/>.
- Doom. (1993). Id Software. GT Interactive. «DOOM® Official Website». *DOOM® Official Website*. Accedido 14 de julio de 2016. <http://doom.com>
- Final Fantasy. (1987). Square Enix. Square Enix «Home | SQUARE ENIX». Accedido 27 de septiembre de 2016. <http://eu.square-enix.com/en/home>
- Gears of War. (2006). Epic Games. Microsoft Studios. «Sitio web oficial de Gears of War». Accedido 14 de julio de 2016. <https://gearsofwar.com/es-es>
- Gravitation. (2008). Jason Rohrer. Licencia pública. «Gravitation: a video game by Jason Rohrer». Accedido 28 de septiembre de 2016. <http://hcsoftware.sourceforge.net/gravitation/>
- Mass Effect. (2007). Bioware. Electronic Arts. «BioWare | Mass Effect 3». Accedido 15 de julio de 2016. <http://masseffect.bioware.com/>
- Metapet. (2002). Natalie Bookchin. «Metapet | Natalie Bookchin». Accedido 28 de septiembre de 2016. <http://bookchin.net/projects/metapet/>.
- Minecraft. (2011). Mojang AB. Microsoft Studios, Mojang AB. «minecraft.net - Inicio». Accedido 15 de julio de 2016. <https://minecraft.net/es/>
- Mortal Kombat. (1992). Midway. Midway Games. «Mortal Kombat for Amiga (1993)». *MobyGames*. Accedido 28 de agosto de 2016.
<http://www.mobymgames.com/game/mortal-kombat>
- MUD1.(1978). Richard Bartle y Roy Trubshaw. «Welcome». Accedido 15 de julio de 2016. <http://www.british-legends.com/CMS/>
- OXO. (1952). A. S. Douglas. EDSAC. «Edsac Simulator». Accedido 28 de agosto de 2016. <http://www.dcs.warwick.ac.uk/~edsac/>.
- Papers please. (2013). 3909. 3909. «Papers, Please». Accedido 28 de julio de 2016.
<http://papersplea.se/>
- Passage. (2007). Jason Rohrer. Licencia pública. «Passage: a Gamma256 video game by Jason Rohrer». Accedido 28 de septiembre de 2016. <http://hcsoftware.sourceforge.net/passage/>.
- PeaceMaker. (2015) Impact Games. «PeaceMaker: Play the News. Solve the Puzzle.» Accedido 3 de agosto de 2016. <http://peacemakergame.com/>
- Pepsi Invaders. (1983). Atari. Coca Cola.

- Pong. (1972). Atari. Atari. «Pong-Story : Main page». Accedido 28 de agosto de 2016.
<http://www.pong-story.com/intro.htm>
- ARPA-AGILE COIN GAME. (1965). Abt, Clark C. ; Blaxall, John ; del Solar, Daniel ; Gordon, Morton ; Gordon, Martin S. ABT ASSOCIATES INC CAMBRIDGE MA. Abt, Clark C., John Blaxall, Daniel del Solar, Morton Gordon, y Martin S. Gordon. «COUNTER-INSURGENCY GAME DESIGN FEASIBILITY AND EVALUATION STUDY», noviembre de 1965
- Space Invaders. (1978). Taito. Taito. «Space Invaders». Accedido 8 de agosto de 2016.
<http://spaceinvaders.net>
- Star Wars: Galaxy of Heroes. (2015). «Star Wars™ Galaxy of Heroes - Star Wars - Sitio oficial de EA». Accedido 9 de septiembre de 2016.
http://starwars.ea.com/es_ES/starwars/galaxy-of-heroes.
- Tennis for Two. (1958). William Higginbotham. William Higginbotham. Dan C. *Tennis For Two - The second ever computer game, 2007*. <https://www.youtube.com/watch?v=s2E9iSQfGdg>
- The Intruder Web Project(1999). Natalie Bookchin. Brigade, Yay. «The Intruder». Text. *Natalie Bookchin*, 24 de septiembre de 2015.
<http://bookchin.net/projects/the-intruder/>
- The Night Journey. (2010). Bill Viola. «The Night Journey». Accedido 21 de agosto de 2016. <http://www.thenightjourney.com/>
- The Oregon Trail. (1971). MECC. The Learning Company. MECC. *Oregon Trail, The*, 1990. http://archive.org/details/msdos_Oregon_Trail_The_1990
- Versailles 1685. (1997). Cryo Interactive. Cryo Interactive.«Versailles 1685 (Game) - Giant Bomb». Accedido 27 de agosto de 2016.
<http://www.giantbomb.com/versailles-1685/3030-2640/>
- Warcraft. (1994). Blizzard Entertainment. Blizzard Entertainment. «Blizzard Entertainment: Juegos Legado». Accedido 28 de septiembre de 2016. <http://us.blizzard.com/es-mx/games/legacy/>
- Zork. (1980). Infocom. Personal Software, Infocom, Activision. «The Classic Dungeon Adventure Game». Accedido 8 de agosto de 2016. <http://almy.us/dungeon.html>

