

Bibliografía

AEVI (Asociación Española De Videojuegos). (2015) *¿Qué es el Sistema PEGI?* Recuperado 18 octubre, 2018, de <http://www.aevi.org.es/documentacion/el-codigo-peg/>

Caillois, R. (2012). *Los juegos y los hombres: la máscara y el vértigo*. Madrid: Alianza Editorial (Grupo Anaya).

Cornella, a. (1999). «En la sociedad del conocimiento la riqueza está en las ideas». Curso de doctorado UOC 2001-2003.

Crawford, C. (1984). *The Art of Computer Game Design*. Osborne/McGraw-Hill.

Csikszentmihalyi, M. (2014). *Flow: Psychology, creativity, & optimal experience with Mihaly Csikszentmihalyi*.

Dans, E., & Dans, E. (July 15, 2016). Pokémon Go: ¿simple juego o juego simple?. *El Blog De Enrique Dans*, 2016-7.

DOGC (Diario Oficial de la Generalitat de Cataluña) (2017). Currículum de Educación Primaria. Barcelona: Departamento de Enseñanza de Cataluña.

Graells, P. M. (2008). *Las TIC y sus aportaciones a la sociedad*. Barcelona, España.

Huizinga, J. (2012). *Homo Ludens*. Madrid: Alianza Editorial (Grupo Anaya)

Johnson, D.W, Johnson, R.T. y Holubec, E.J. (1999). *El aprendizaje cooperativo en el aula*. Barcelona: Paidós Ibérica.

Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education*. San Francisco: Pfeiffer.

Koster, R. (2014). *A theory of fun for game design*. Sebastopol (Cali).: O'Reilly Media.

Montaner, V. S. (March 31, 2016). Reseña "Gamificación: Como motivar a tu alumnado y mejorar el clima en el aula". *Eduotec. Revista Electrónica De Tecnología Educativa*, 55.)

Rogers, S. (2014). *Level up!: The guide to great video game design*.

Ruiz, M. (2010). *El trabajo en equipo: la colaboración en la educación*, Wanceulen Editorial.

SCHELL, J. (2018). *ART OF GAME DESIGN*. S.l. : CRC PRESS.

Silva, P. (2018). *¡Hazte con todos! El fenómeno Pokémon: Origen y evolución- Edición Azul*. Madrid: Héroe de Papel.