

REFERENCIAS

- Aarseth, E. J. (1997). *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature (Introduction)*. Recuperado el 27 de mayo de 2008 de https://is.muni.cz/el/1421/jaro2014/IM098b/aarseth_cybertext_Introduction.pdf
- Aarseth, E. J. (2001). *Computer Game Studies, Year One*. Recuperado el 26 de julio de 2006 de <http://www.gamestudies.org/0101/editorial.html>
- Aarseth, E. J. (2007). *I Fought the Law: Transgressive Play and The Implied Player*. Recuperado el 18 de octubre de 2009 de www.digra.org/dl/db/07313.03489.pdf
- Aarseth, E., Smedstad, S. M. & Sunnanå, L. (2003). *A multi-dimensional typology of games*. Recuperado el 28 de enero de 2009 de www.digra.org/dl/db/05163.52481.pdf
- Adolphs, R. & Heberlein, A. S. (2002). Emotion. En V. S. Ramachandran (ed.), *Encyclopedia of the Human Brain* (Vol. 2, pp. 181-191). AP & Elsevier Science.
- Anderson, C. A. (2010). *FAQs on Violent Video Games and Other Media Violence*. Recuperado el 10 de junio de 2011 de <http://www.psychology.iastate.edu/faculty/caa/abstracts/2010-2014/10ApartI.pdf>
- Anderson, C. A., Berkowitz, L., Donnerstein, E., Huesmann, L. R., Johnson, J. D., Linz, D. et ál. (2003). The Influence of Media Violence on Youth. *Psychological Science in the Public Interest*, 4(3), 81-110.
- 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*, Vol. 78, No. 4, 772-790. Recuperado el 3 de abril de 2009 de <http://www.docshok.com/uploads/Video%20Games%20and%20Aggressive%20Thoughts,%20Feelings,%20and%20Behavior1464773967.pdf>
- Anderson, C. A., Gentile, D. A. & Buckley, K. E. (2007). *Violent Video Game Effects On Children and Adolescents. Theory, Research, and Public Policy*. Oxford: Oxford University Press.
- Appelman, R. (2007). *Experiential Modes of Game Play*. Recuperado el 10 de diciembre de 2009 de <http://www.digra.org/dl/db/07311.16497.pdf>
- Arango, G., Bringué, X. & Sádaba, C. (2010). La generación interactiva en Colombia: adolescentes frente a la Internet, el celular y los videojuegos. *Anagramas*, 9(17), 45-56.
- Arnseth, H. C. (2006). *Learning to Play or Playing to Learn. A Critical Account of the Models of Communication Informing Educational Research on Computer Gameplay*. Recuperado 9 de marzo de 2009 de <http://gamestudies.org/0601/articles/arnseth>

- Arsenault, D. & Perron, B. (2009). In the Frame of the Magic Cycle: The Circle(s) of Gameplay. En B. Perron & M. J. Wolf, *The Video Game Theory Reader 2* (p. 430). New York: Routledge.
- Atkins, B. (2006). *What Are We Really Looking at? The Future-Orientation of Video Game Play*. Recuperado el 26 de enero de 2008 http://www.nideffer.net/classes/270-08/week_03_critique/whatarewereallylookingat.pdf
- Bajtín, M. (1997). *La cultura popular en la Edad Media y en el Renacimiento. El contexto de François Rabelais*. Madrid: Alianza Editorial.
- Ball, H. G. (1978). Telegames Teach More Than You Think. *Audiovisual Instruction*, 23(5), 24-26.
- Baquero, R. (1998). Zona de desarrollo próximo: del juego al trabajo escolar. Universidad de Buenos Aires/UNCPBA. Artículo Inédito.
- Baquero, R. (2004). Analizando unidades de análisis. Los enfoques socio-culturales y el abordaje del desarrollo y el aprendizaje escolar. En J. A. Castorina & S. Dubrovsky (eds.), *Psicología, cultura y educación. Perspectivas desde la obra de Vigotsky*. Buenos Aires: Ediciones Novedades Educativas.
- Baquero, R. (2007). Los saberes sobre la escuela. Acerca de los límites de la producción de saberes sobre lo escolar. En R. Baquero, G. Diker & G. Frigerio (eds.), *Las formas de lo escolar. Serie educación*. Buenos Aires: Del Estante Editorial.
- Barthes, R. (1984/1994). *El susurro del lenguaje. Más allá de la palabra y la escritura*. Barcelona: Paidós.
- Bartholow, B. D. & Anderson, C. A. (2002). Effects of Violent Video Games on Aggressive Behavior: Potential Sex Differences. *Journal of Experimental Social Psychology* (38), 283-290.
- Bartle, R. (1996). *Hearts, Clubs, Diamonds, Spades: Players Who Suit Muds*. Recuperado el 7 de abril de 2008 de <http://www.mud.co.uk/richard/hclds.htm>
- Bayliss, P. (2007). *Notes Toward a Sense of Embodied Gameplay*. Recuperado el 29 de agosto de 2008 de www.digra.org/dl/db/07312.19059.pdf
- Benjamin, W. (1989). La obra de arte en la era de su reproductibilidad técnica. En W. Benjamin, *Discursos interrumpidos I*. Buenos Aires: Taurus.
- Bergeron, B. (2006). *Developing Serious Game*. Hingham, Massachusetts: Charles River Media.
- Beriain, J. (2007). El puro suceder y el acontecimiento apropiador (prólogo). En G. Valencia García, *Entre cronos y kairós. Las formas del tiempo sociohistórico* (pp. vii-xx). Barcelona: Anthropos Editorial & Universidad Nacional Autónoma de México.
- Bertalanffy, L. (1968/2007). Teoría general de los sistemas. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.
- Bourdieu, P. (1995). *Las reglas del arte. Génesis y estructura del campo literario*. Barcelona: Anagrama.
- Bourdieu, P. (2000). *Los usos sociales de la ciencia* (Primera edición en francés, 1976 y 1997 ed.). Buenos Aires: Ediciones Nueva Visión.
- Bushman, B. J. & Anderson, C. A. (2002). Violent Video Games and Hostile Expectations: A Test of the General Aggression Model. *Personality and Social Psychology Bulletin* (28), 1679-1686.
- Caillois, R. (1967/1997). *Los juegos y los hombres. La máscara y el vértigo*. Bogotá: Fondo de Cultura Económica. Primera edición en francés, 1967.
- Calleja, G. (2007). *Revising Immersion: A Conceptual Model for the Analysis of Digital Game Involvement*. Recuperado el 26 de abril de 2009 de <http://www.digra.org/dl/db/07312.10496.pdf>
- Calleja, G. (2010). *In-Game. From Immersion to Incorporation*. Cambridge: MIT Press.
- Callon, M. (1998). El proceso de construcción de la sociedad. El estudio de la tecnología como herramienta para el análisis sociológico. En S. Brown, M. Callon, B. Latour, J. Law, N. Lee, M. Michael et ál., *Sociología simétrica. Ensayos sobre ciencia, tecnología y sociedad*. Barcelona: Gedisa.
- Carnagey, N. L. & Anderson, C. A. (2005). The effects of reward and punishment in violent video games on aggressive affect, cognition, and behavior. *Psychological Science*, 16(11), 882-889.
- Castoriadis, C. (1989). *La institución imaginaria de la sociedad* (Vol. I y II). Barcelona: Tusquets.
- Castoriadis, C. (1997). *Ontología de la Creación*. Bogotá: Ensayo y Error.

- Castronova, E. (2005). *Synthetic worlds : the business and culture of online games*. Chicago: The University of Chicago Press.
- Centro Virtual Cervantes del Instituto Cervantes. (1997-2012). *Velocidad de habla*. Recuperado el 22 de enero de 2012 de http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/diccio_ele/diccionario/velocidadhabla.htm
- Christian, D. (2005). *Mapas del tiempo. Introducción a la Gran Historia*. Barcelona: Crítica.
- Combariza, E. & Puche Navarro, R. (2009). El uso de la wavelet para el estudio de los funcionamientos inferenciales en niños pequeños. En R. Puche (ed.), *¿Es la mente no lineal?* (pp. 111-113). Cali: Programa Editorial Universidad del Valle.
- Copier, M. (2005). *Connecting Worlds. Fantasy Role-Playing Games, Ritual Acts and the Magic Circle*. Recuperado el 20 de julio de 2011 de <http://www.digra.org/dl/db/06278.50594.pdf>
- Crawford, C. (1982/1997). *The Art of Computer Game Design*. Recuperado el 9 de febrero de 2011 de http://www.stonetronix.com/gamedesign/art_of_computer_game_design.pdf
- Crawford, C. (1990-1991). *My Definition of "Game"*. Recuperado el 7 de agosto de 2011 de <http://www.erasmatazz.com/library/the-journal-of-computer/jcgd-volume-4/my-definition-of-game.html>
- Crawford, C. (1991-1992). *Computer Games Versus Video Games*. Recuperado el 7 de agosto de 2011 de <http://www.erasmatazz.com/library/the-journal-of-computer/jcgd-volume-5/computer-games-versus-video.html>
- Crawford, C. (2003). *The Art of The Interactive Design. A Euphonious and Illuminating Guide to Building Successful Software*. San Francisco: No Starch Press.
- Csikszentmihalyi, M. (1990/2008). *Fluir. Una psicología de la felicidad*. (Décimotercera ed.). (N. López, Trad.). Buenos Aires: Editorial Kairos.
- Davis, J. P., Steury, K. & Pagulayan, R. (2005). *A survey method for assessing perceptions of a game: The consumer playtest in game design*. Recuperado el 10 de 12 de 2009 de http://www.gamestudies.org/0501/davis_steury_pagulayan/
- De la Rosa, A. (2010). *Emergencia de la comprensión de la metáfora visual en niños entre 3 y 4 años de edad*. Cali: Tesis Doctoral, Universidad del Valle.
- Departamento Administrativo Nacional de Estadística - DANE (2008). *Encuesta de Consumo Cultural 2007. Informe de Resultados*. Recuperado el 17 de marzo de 2009 de <http://www.dane.gov.co/files/investigaciones/eccultural/InfoResultECC.pdf>
- Departamento Administrativo Nacional de Estadística - DANE (2009). *Encuesta de Consumo Cultural 2008. Informe de resultados*. Recuperado el 25 de enero de 2010 de http://www.dane.gov.co/files/investigaciones/eccultural/InfoResultECC_0309.pdf
- Díaz, J. L. (2006). La ordenación piramidal del cerebro y el enjambre de la conciencia. II Parte. *Salud Mental*, 29(3), 1-10.
- Donovan, T. (2010). *Replay: The History Of Video Game*. En R. Garriott (ed.), East Sussex (UK): Yellow Ant.
- Draghi-Lorenz, R., Reddy, V. & Costall, A. (2001). Rethinking thye Development of "Nonbasic" Emotions: A Critical Review of Existing Theories. *Developmental Review* (21), 263-304.
- Dye, M. W., Green, S. & Bavelier, D. (2009a). The development of attention skills in action video game players. *Neuropsychologia*, Volume 47, Issue 8, pp. 1780-1789.
- Dye, M. W., Green, S. & Bavelier, D. (2009b). *Increasing Speed of Processing With Action Video Games*. Recuperado el 11 de febrero de 2011 de <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC2871325/pdf/nihms155407.pdf>
- Eco, U. (1992). *Obra abierta*. Buenos Aires: Planeta.
- Egenfeldt-Nielsen, S. & Smith, J. H. (2004). *Playing With Fire: How do computer games affect the player?* Recuperado el 17 de febrero de 2010 de https://isfe.eu/sites/isfe.eu/files/danish_datorspel_playing_with.pdf
- Egenfeldt-Nielsen, S., Smith, J. H. & Tosca, S. P. (2008). *Understanding Video Games. The Essential Introduction*. New York: Routledge and Taylor & Francis Group.

- Ekman, P. (1971-1972). Universals and Cultural Differences In Facial Expressions of Emotion. En J. Cole (ed.), *Nebraska Symposium On Motivation*. 19, pp. 207-283. Nebraska: Lincoln University of Nebraska Press.
- El País, España (23 de marzo de 2011). *Leve descenso en consumo de videojuegos en 2010*. Recuperado el 21 de mayo de 2011 de http://www.elpais.com/articulo/tecnologia/Leve/descenso/consumo/videojuegos/2010/elpeputec/20110323elpeputec_5/Tes
- El Tiempo (31 de mayo de 2008). *Ventas de videojuegos ya superan millonarias taquillas de cine en Estados Unidos*. Recuperado el 6 de junio de 2008 de <http://www.eltiempo.com/archivo/documento/CMS-4220170>
- Elias, N. (1977/1993). *El proceso de la civilización. Investigaciones sociogenéticas y psicogenéticas* (Primera edición en alemán, 1977). (R. García Cotarello, Trad.) Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.
- Elias, N. (1984/1997). *Sobre el tiempo*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Elias, N. & Dunning, E. (1996). *Deporte y ocio en el proceso de la civilización* (Segunda edición). México: Fondo de Cultura Económica (Primera edición en inglés, 1986).
- Elverdam, C. & Aarseth, E. (2007). Game Classification and Game Design: Construction Through Critical Analysis. *Games and Culture*, 2(1), 3-22.
- Ermi, L. & Mäyrä, F. (2005a). *Player-Centred Game Design: Experiences in Using Scenario Study to Inform Mobile Game Design*. Recuperado el 13 de octubre de 2009 de http://www.gamestudies.org/0501/ermi_mayra/
- Ermi, L. & Mäyrä, F. (2005b). *Fundamental Components of the Gameplay Experience: Analysing Immersion*. Recuperado el 5 de junio de 2008 de www.digra.org/dl/db/06276.41516.pdf
- Eshkol, N. & Wachman, A. (1958). *Eshkol-Wachman Movement Notation*. Recuperado el 19 de febrero de 2007 de http://en.wikipedia.org/wiki/Eshkol-Wachman_Movement_Notation
- Eskelinen, M. (2001). *The Gaming Situation*. Recuperado el 27 de junio de 2008 de <http://www.gamestudies.org/0101/eskelinen/>
- Fischer, K. W. & Bidell, T. R. (2006). Dynamic Development of Action and Thought. En K. W. Fischer, T. R. Bidell, W. Damon & R. M. Lerner (eds.), *Theoretical Models of Human Development. Handbook of Child Psychology*. (Sixth Edition, pp. 313-399). New Jersey: John Wiley & Sons.
- Frasca, G. (2001). *Videogames of the Oppressed: Videogames as a means for critical thinking and debate*. Recuperado el 6 de noviembre de 2008 de <http://hdl.handle.net/1853/17657>
- Frasca, G. (2007). *Play the Message: Play, Game and Videogame Rhetoric*. Copenhagen: IT University of Copenhagen, PhD Dissertation.
- Frasca, G. (2009). *Juego, videojuego y creación de sentido. Una introducción*. Recuperado el 22 de agosto de 2011 de http://www.revistacomunicacion.org/pdf/n7/articulos/a3_Juego_videojuego_y_creacion_de_sentido_una_introduccion.pdf
- Friedman, W. J. (2000). The Development of Children's Knowledge of the Times of Future Events. *Child Development*, 71(4), 913-932.
- Frome, J. (2007). *Eight Ways Videogames Generate Emotion*. Recuperado el 6 de septiembre de 2009 de <http://www.digra.org/dl/db/07311.25139.pdf>
- Fromme, J. (2003). *Computer Games as a Part of Children's Culture*. Recuperado el 10 de septiembre de 2008 de <http://www.gamestudies.org/0301/fromme/>
- Gackenbach, J. I. (2009). Video Game Play and Consciousness Development: A Replication and Extension. *International Journal of Dream Research*, 2(1), 3-11.
- Gallagher, S. (2003). Phenomenology and Experimental Design: Toward a Phenomenologically Enlightened Experimental Science. *Journal of Consciousness Studies*, 10(9-10), 85-99.
- Galloway, A. R. (2006). *Gaming: Essays on Algorithmic Culture*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Gamedynamo (2017). El control o comando de Xbox. Recuperado de: www.gamedynamo.com/images/galleries/photo/2264/microsoft-xbox-

- 360-biometric-pressure-sensitive-controller-news-1.jpg
- Gassée, J. L. & Rheingold, H. (1991). La evolución de las herramientas del pensamiento. *Revista David y Goliat* (58).
- Gee, J. P. (2006). Why Game Studies Now? Video Games: A New Art Form. *Games and Culture*, Volumen 1, Número 1, pp. 58-61.
- Gentile, D. A. (2005). *Examining the effects of video games from a psychological perspective: Focus on violent games and a new synthesis*. Recuperado el 6 de agosto de 2008 de http://www.drpdouglas.org/drpdpdfs/Gentile_NIMF_Review%20_2005.pdf
- Gentile, D. A. (2008). The Rating Systems for Media Products. En S. L. Calvert & B. J. Wilson (eds.), *The Handbook of Children, Media, and Development* (pp. 527-551). Chichester, U. K.: Wiley-Blackwell.
- Gibson, J. J. (1972/2002). A Theory of Direct Visual Perception. En A. Noë & E. Thompson (eds.), *Vision and Mind. Selected Readings in the Philosophy of Perception* (pp. 77-89). Cambridge, Massachusetts: Massachusetts Institute of Technology.
- Gigerenzer, G. (2008). *Decisiones instintivas. La inteligencia del inconsciente*. (J. Soler, Trad.) Barcelona: Ariel.
- Gilleade, K. M., Dix, A. & Allanson, J. (2005). *Affective Videogames and Modes of Affective Gaming: Assist Me, Challenge Me, Emote Me*. Recuperado el 26 de junio de 2008 de <http://www.digra.org/dl/db/06278.55257.pdf>
- Glean, N. (2005). *Growing Complex Games*. Recuperado el 29 de mayo de 2008 de www.digra.org/dl/db/06278.18009.pdf
- González, J. L. (2010). *Jugabilidad: Caracterización de la experiencia del jugador en videojuegos (tesis doctoral)*. Granada, España: Universidad de Granada.
- González, J. & Obando, O. (2008a). Clasificar los videojuegos como tarea dinámica. *Nexus* (4), 72-83.
- González, J. & Obando, O. (2008b). Mapear los eventos temporales en las situaciones de videojuegos. *Nexus* (4), 84-103.
- Gould, S. J. (1997). *La grandeza de la vida. La expansión de la excelencia de Platón a Darwin*. Barcelona: Crítica.
- Gramsci, A. (1980). *Antología* (Quinta ed.). (M. Sacristán, ed.) México: Siglo XXI Editores.
- Granic, I. & Hollenstein, T. (2003). Dynamic systems methods for models of developmental psychopathology. *Development and Psychopathology*, 15, 641-669.
- Granic, I., Hollenstein, T., Dishion, T. J. & Patterson, G. R. (2003). Longitudinal Analysis of Flexibility and Reorganization in Early Adolescence: A Dynamic Systems Study of Family Interactions. *Developmental Psychology*, 39(3), 606-617.
- Green, S. & Bavelier, D. (2005). *Enumeration versus multiple object tracking: the case of action video game players*. En: *Cognition*. Volúmen 101, Número 1, pp. 217-245.
- Green, C. S. & Bavelier, D. (2006a). Games, The Cognitive Neuroscience of Video. En P. Messaris & L. Humphreys, *The Cognitive Neuroscience of Video Games* (pp. 211-223). New York: Peter Lang.
- Green, S. & Bavelier, D. (2006b). Effect of Action Video Games on the Spatial Distribution: Human Perception and Performance. *Journal of Experimental Psychology*, 32(6), 1465-1478.
- Greenfield, P. (1984). Video Games. En *Mind and Media: The effects of television, video games, and computers*. (pp. 97-126). Cambridge: Harvard University Press.
- Greenfield, P. (2006). Implications of mirror neurons for the ontogeny and phylogeny of cultural processes: the examples of tools and language. *Action to Language via the Mirror Neuron System*. pp. 501-533. doi.org/10.1017/CBO9780511541599.016.
- Greenfield, P. (2010). Video Games Revisited. En R. N. Van Eck, *Gaming and Cognition. Theories and Practice from the Learning Sciences* (pp. 1-21). Hershey and New York: Information Science Reference.
- Griffin, S. N. (2005). *Push. Play: An Examination of the Gameplay Button*. Recuperado en junio de 20 de 2007 de www.digra.org/dl/db/06278.09504.pdf

- Grünvogel, S. M. (2005). *Formal Models and Game Design*. Recuperado el 10 de octubre de 2009 de <http://www.gamestudies.org/0501/gruenvogel/>
- Grüter, B., Oks, M. & Lochwitz, A. (2010). System and Context - On a Discernable Source of Emergent Game Play and the Process-Oriented Method. En G. Goos, J. Hartmanis & J. van Leeuwen (ed.), *Entertainment Computing-ICEC 2010* (pp. 240-247). Seoul, Korea: Founding and Former Series Editors.
- Harris, P., de Rosnay, M. & Pons, F. (2005). Language and Children's Understanding of Mental States. Recuperado en abril 24 de 2009 de <http://journals.sagepub.com/doi/pdf/10.1111/j.0963-7214.2005.00337.x>
- Henderson, L. (2005). *Video Games: A Significant Cognitive Artifact of Contemporary Youth Culture*. Recuperado el 10 de noviembre de 2007 de <http://www.digra.org/dl/db/06276.11341.pdf>
- Huizinga, J. (1938/2007). *Homo Ludens* (Sexta ed.). Madrid: Alianza Editorial.
- Hunicke, R., LeBlanc, M. & Zubek, R. (2004). *MDA: A Formal Approach to Game Design and Game Research*. Recuperado el 17 de agosto de 2011 de www.cs.northwestern.edu/~hunicke/MDA.pdf
- Ibáñez, J. (1992). *Más allá de la sociología. El grupo de discusión: teoría y crítica* (Tercera ed.). Madrid: Siglo XXI Editores.
- James, W. (1884/1985). ¿Qué es una emoción? Recuperado en febrero de 2007 de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=65926>
- James, W. (1890). *Principios de psicología*. Madrid: Daniel Jorro.
- Järvinen, A. (2007). *Introducing Applied Ludology: Hands-on Methods for Game Studies*. Recuperado el 20 de octubre de 2009 de <http://www.digra.org/dl/db/07313.07490.pdf>
- Järvinen, A. (2009). Understanding Video Games as Emotional Experiences. En B. Perron & M. J. Wolf, *The Video Game Theory Reader 2* (p. 430). New York: Routledge.
- Jenkins, H. (2006). *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York: New York University Press.
- Jenkins, H. (2006/2009). *Fans, bloggers y videojuegos. La cultura de la colaboración*. Barcelona: Paidós.
- Jenkins, H. (2007). *The Wow Climax: Tracing The Emotional Impact of Popular Culture*. New York: New York University Press.
- Jenkins, H. & Thorburn, D. (2003). Introduction: The Digital Revolution, the Informed Citizen, and the Culture of Democracy. En H. Jenkins & D. Thorburn, *Democracy and New Media* (pp. 1-17). Cambridge, Massachusetts: MIT Press.
- Joerchel, A. C. & Valsiner, J. (2004). Making Decisions About Taking Medicines: A Social Coordination Process. *Qualitative Social Research*, 5(1).
- Juul, J. (2002). *The Open and the Closed: Games of Emergence and Games of Progression*. Recuperado el 21 de agosto de 2008 de www.jesperjuul.net/text/openandtheclosed.html
- Juul, J. (2003). *The Game, the Player, the World: Looking for a Heart of Gameness*. Recuperado el 10 de abril de 2009 de <https://www.jesperjuul.net/text/gameplayerworld/>
- Juul, J. (2004). *Introduction to Game Time / Time to play. An examination of game temporality*. Recuperado el 10 de noviembre de 2009 de <http://www.jesperjuul.net/text/timetoplay/>
- Juul, J. (2005). *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge, Mass: MIT Press.
- Juul, J. (2007). *Without a Goal. On open and expressive games*. Recuperado el 26 de enero de 2009 de www.jesperjuul.net/text/withoutagoal
- Juul, J. (2009). Fear of Failing? The Many Meanings of Difficulty in Video Games. En B. Perron & M. J. Wolf, *The Video Game Theory Reader 2* (pp. 237-252). New York: Routledge.
- Juul, J. (2010). *A Casual Revolution. Reinventing Video Games and Their Players*. Cambridge, Massachusetts: MIT Press.
- Karmiloff-Smith, A. & Inhelder, B. (1974/1984). Si quieres avanzar, hazte con una teoría. En M. Carretero & J. A. García Madruga (eds.), *Lecturas de psicología del pensamiento. Razonamiento,*

- solución de problemas y desarrollo cognitivo.* (pp. 307-320). Madrid: Alianza Editorial.
- Kelso, S. (1999). *Dynamic Patterns. The Self-Organization of Brain and Behavior.* (Third Edition). London & Cambridge: The MIT Press.
- Kihlstrom, J. F. & Park, L. (2002). *Cognitive psychology: Overview.* Recuperado en agosto de 2008 de <https://www.ocf.berkeley.edu/~jfkihlstrom/PDFs/2000s/2002/CognitivePsychologyOverview2002.pdf>
- King, D., Delfabbro, P. & Griffiths, M. (2009). The Psychological Study of Video Game Players: Methodological Challenges and Practical Advice. *Int J Ment Health Addiction* (7), 555-562.
- Kutner, L. & Olson, C. K. (2008). *The Grand Theft Childhood: The Surprising Truth About Violent Video Games and What Parents Can Do.* New York: Simon & Schuster.
- Lafrance, J.-P. (1994). La machine métaphysique - Matériaux pour une analyse des comportements des Nintendo Kids. *Réseaux*, 12(67), 9-32.
- Latour, B. (1991/2007). *Nunca fuimos modernos. Ensayos de antropología simétrica.* (Primera edición en francés, 1991). Buenos Aires: Siglo XXI Editores.
- Latour, B. (1998). Visualización y cognición: pensando con los ojos y con las manos. *La Balsa de la Medusa* (45-46), 77-128.
- Latour, B. (2008). *Reensamblar lo social. Una introducción a la teoría del actor-red.* Buenos Aires: Manantial.
- Latour, B. (2012). *Cogitamus. Seis cartas sobre las humanidades científicas.* Buenos Aires: Paidós.
- Lawrence, J. A., Dodds, A. E. & Valsiner, J. (2004). The Many Faces of Everyday Life: Some Challenges to the Psychology of Cultural Practice. *Culture & Psychology*, 10(4), 455-476.
- Levin, E. (2006/2012). *¿Hacia una infancia virtual? La imagen corporal sin cuerpo.* (Segunda Reimpresión). Buenos Aires: Nueva Visión.
- Levin, E. (2008). La imagen corporal sin cuerpo: angustia, motricidad e infancia. *Revista Intercontinental de Psicología y Educación.* Vol. 10, No. 1. Enero - Junio de 2008, pp. 91-112.
- Levine, R. (1997/2008). *Una geografía del tiempo. O cómo cada cultura percibe el tiempo de manera un poquito diferente.* Buenos Aires: Siglo XXI.
- 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.
- Levis, D. (1999/2009). *La pantalla ubicua.* Buenos Aires: La Crujía.
- Levy, P. (1999). *¿Qué es lo virtual?* Barcelona: Paidós.
- Levy, P. (2004). *Inteligencia colectiva: por una antropología del ciberespacio.* (O. P. Salud, ed.) Recuperado el 1 de marzo de 2007 de firgoa.usc.es/drupal/node/23272
- Levy, P. (2007). *Cibercultura. La cultura de la sociedad digital.* Barcelona: Anthropos & Universidad Autónoma Metropolitana.
- Lindley, C. A. (2005). *The Semiotics of Time Structure in Ludic Space As a Foundation for Analysis and Design.* Recuperado el 29 de noviembre de 2007 de <http://gamestudies.org/0501/lindley/>
- Low, R., Jin, P. & Sweller, J. (2010). Learners' Cognitive Load When Using Educational Technology. En VVAA & R. Van Eck (ed.), *Gaming and Cognition: Theories and Practice from the Learning Sciences* (pp. 169-182). DOI: 10.4018/978-1-61520-717-6.ch008
- Lutz, A. & Thompson, E. (2003). Neurophenomenology: Integrating Subjective Experience and Brain Dynamics in the Neuroscience of Consciousness. *Journal of Consciousness Studies*, 10(9-10), 31-52.
- Llinás, R. R. (2002). *El cerebro y el mito del yo. El papel de las neuronas en el pensamiento y el comportamiento humanos.* Bogotá: Norma.
- Malliet, S. (2007). *Adapting the Principles of Ludology to the Method of Video Game Content Analysis.* Recuperado el 27 de noviembre de 2008 de <http://gamestudies.org/0701/articles/malliet>
- Manovich, L. (2001). *The Language of New Media.* Cambridge: MIT Press.
- Martín Barbero, J. (1987). *De los medios a las mediaciones. Comunicación, cultura y hegemonía.* México: Gustavo Gili.

- Martín Barbero, J. (2000). *Culturas/Tecnicidades/Comunicación*. Recuperado el 18 de marzo de 2009 de <http://www.oei.es/cultura2/barbero.htm>
- Martín Barbero, J. (2002). Tecnicidades, identidades, alteridades: des-ubicaciones y opacidades de la comunicación en el nuevo siglo. (Felafacs, ed.) *Revista Diálogos de la Comunicación* (64), 8-23.
- Maruyama, S. & Thelen, E. (2004). Invariant Timings Structures of Orchestra Conductors' Hand Strokes. En S. D. Lipscomb, R. Ashley, R. O. Gjerdingen & P. Webster (eds.), *Proceedings of the 8th International Conference on Music Perception & Cognition, ICMPC8* (pp. 523-526). Adelaide, Australia: Causal Productions.
- Maturana, H. & Verden-Zöller, G. (1994). *Amor y juego. Fundamentos olvidados de lo humano*. (Tercera Edición). Santiago de Chile: Editorial Instituto de Terapia Cognitiva.
- Mazziota, J. & Frackowiak, R. (2002). Imaging: Brain Mapping Methods. In *Encyclopedia of Human Brain*. Ramachandran, V. S. (ed.). San Diego: Academic Press. pp. 537-555.
- Mead, M. (1970/1991). *Cultura y compromiso. Estudios sobre la ruptura generacional*. Barcelona: Gedisa.
- Miller, G. A. (1956). *The Magical Number Seven, Plus or Minus Two: Some Limits on Our Capacity for Processing Information*. Recuperado el 15 de febrero de 2007 de <http://psychclassics.yorku.ca/Miller>
- Miller, G. (2007). *The Promise of Parallel Universes*. Recuperado el 9 de mayo de 2008 de <http://www.sciencemag.org/content/317/5843/1341.short>
- Molenaar, P. C. (2004). A Manifesto on Psychology as Idiographic Science: Bringing the Person Back Into Scientific Psychology, This Time Forever. *Measurement*, 4(2), 201-218.
- Mortensen, T. E. (2008). Humans Playing World of Warcraft: or Deviant Strategies? En H. G. Corneliussen & J. W. Rettberg (eds.), *Digital Culture, Play, and Identity: A World Of Warcraft* (pp. 203-223). Cambridge, Massachusetts: MIT Press.
- Mumford, L. (1934/1987). *Técnica y civilización* (Quinta ed.). (C. Aznar de Acevedo, Trad.) Madrid: Alianza Universidad.
- Murray, J. H. (2004). *From Game-Story to Cyberdrama*. Recuperado el 15 de julio de 2011 de <http://www.electronicbookreview.com/thread/firstperson/autodramatic>
- Murray, J. H. (2006). *Toward a Cultural Theory of Gaming: Digital Games and the Co-Evolution of Media, Mind, and Culture*. Recuperado el 12 de febrero de 2010 de http://www.lcc.gatech.edu/~murray/PC0403_Murray.pdf
- Nitsche, M. (2007). *Mapping Time in Video Games*. Recuperado el 10 de diciembre de 2008 de <http://www.digra.org/dl/db/07313.10131.pdf>
- Oates, J. C. (2009). *La hija del sepulturero*. Montevideo: Alfaguara.
- Olson, C. K. (2010). Children's Motivations for Video Game Play in the Context of Normal Development. *Review of General Psychology*, 14(2), 180-187.
- Olson, C. K., Kutner, L. A. & Warner, D. E. (2008). The Role of Violent Video Game Content in Adolescent Development: Boy's Perspectives. *Journal of Adolescent Research* (23), 55-75.
- Orkin, J. & Roy, D. (2011). *Semi-Automated Dialogue Act Classification for Situated Social Agents in Games*. (S.-V. B. Heildelberg, ed.) Recuperado el 28 de febrero de 2012 de http://www.media.mit.edu/cogmac/publications/Orkin_AGS_aamas2010.pdf
- Ossa, J. C. (2011). *Inferencia y variabilidad en el uso de la clasificación en niños de cuatro años de edad: tres patrones de variabilidad cognitiva*. Cali: Tesis Doctoral, Universidad del Valle.
- Pascual-Leone, J. (1987). Organismic processes for neo-Piagetian theories: A dialogical causal account of cognitive development. *International Journal of Psychology*, 22(5-6), 531-570.
- Pascual-Leone, J. & Baillargeon, R. (1994). Developmental Measurement of Mental Attention. *International Journal of Behavioral Development*, 17(1), 161-200.
- Perron, B. (2005). *A Cognitive Psychological Approach to Gameplay Emotions*. Recuperado el 26 de agosto de 2009 de <http://www.digra.org/dl/db/06276.58345.pdf>

- Piaget, J. (1946/1978). *El desarrollo de la noción de tiempo en el niño*. (V. M. Suárez & J. J. Utrilla, Trads.) Ciudad de México: Fondo de Cultura Económica.
- Piaget, J. (1969). *Biología y conocimiento*. Ciudad de México: Siglo XXI.
- Piaget, J., Grize, J.-B., Henry, K., Melnay Backs, M., Orsine, F. & Van Den Bogaert-Rombouts, N. (1971). *La epistemología del tiempo*. (J. A. Sirolli, Trad.) Buenos Aires: El Ateneo.
- Piscitelli, A. (1995). *Ciberculturas en la era de las máquinas inteligentes*. Buenos Aires: Paidós.
- Piscitelli, A. (2009). *Nativos digitales: dieta cognitiva, inteligencia colectiva y arquitecturas de la participación*. Buenos Aires: Santillana.
- Poole, S. (2000/2007). *Trigger Happy: Videogames and the Entertainment Revolution*. Recuperado el 10 de julio de 2011 de <http://pdf.textfiles.com/books/triggerhappy.pdf>
- Portafolio (23 de mayo de 2008). *Videojuegos ahora generan más dinero que las taquillas de la industria del cine en E. U.* Recuperado el 16 de agosto de 2008 de <http://www.portafolio.co/archivo/documento/CMS-4205131>
- Prigogine, I. (1991). *El nacimiento del tiempo*. (J. M. Pons, Trad.) Barcelona: Tusquets.
- Puche, R. (2001). De la metáfora del niño como científico a la racionalidad mejorante. En R. Navarro Puche, D. Colinvaux & C. Dibar Ure, *El niño que piensa. Un modelo de formación de maestros*. (pp. 21-55). Cali: Centro de Investigaciones en Psicología, Cognición y Cultura, Universidad del Valle.
- Reddy, V. (2008/2010). *How Infants Know Minds*. Cambridge, Massachusetts: Harvard University Press.
- Ricoeur, P. (2004). *La memoria, la historia, el olvido*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.
- Rideout, V. J., Foehr, U. G. & Roberts, D. F. (2010). *Generation M2: Media in the Lives of 8-to 18-Year-Olds*. Menlo Park, California: Henry J. Kaiser Family Foundation.
- Robinson, E. (1990-1991). *Types of Play*. Recuperado el 7 de agosto de 2011 de www.erasmatazz.com/TheLibrary/JCGD/JCGDV4/TypesOfPlay/TypesOfPlay.html
- Rodríguez Burgos, L. P. (2009). *Desarrollo y emergencia de la generalización inductiva en infantes*. Cali: Tesis Doctoral, Universidad del Valle.
- Rodríguez, H. G. & Sandoval, M. (2011). Consumo de videojuegos y juegos para computador: influencias sobre la atención, memoria, rendimiento académico y problemas de conducta. *Suma Psicológica*, 18(2), 99-110.
- Rosser, J. C., Lynch, P. J., Cuddihy, L., Gentile, D. A., Klonsky, J. & Merrell, R. (2007). The Impact of Video Games on Training Surgeons in the 21st Century. *Archives of Surgery*, 142 (2), 181-186.
- Rudolph, L. (2006). The Fullness of Time. *Culture & Psychology Review*, 12(2), 169-204.
- Rushkoff, D. (2005). Renaissance Now! The Gamers' Perspective. En J. Raessens & J. Goldstein, *Handbook of Computer Game Studies* (pp. 415-421). Cambridge: MIT Press.
- Salen, K. & Zimmerman, E. (2004). *Rules of Play. Game Design Fundamentals*. Cambridge, Massachusetts: MIT Press.
- Salimkhan, G., Manago, A. M. & Greenfield, P. M. (2010). *The Construction of the Virtual Self on MySpace*. Recuperado el 10 de febrero de 2011 de <http://www.cyberpsychology.eu/view.php?cisloclanku=2010050203>
- Sato, T. & Valsiner, J. (2010). Time in Life and Life in Time: Between Experiencing and Accounting. *Ritsumeikan Journal of Human Sciences*, No. 20, 79-92.
- Sato, T., Hidaka, T. & Fukuda, M. (2009). Depicting the Dynamics of Living the Life: The Trajectory Equifinality Model. En J. Valsiner, P. C. Molenaar, M. C. Lyra & N. Chaudhary (eds.), *Dynamic Process Methodology in the Social and Developmental Sciences*. Dordrecht: Springer, pp. 217-240.
- Searle, J. R. (1999). *Mind, Language and Society. Philosophy in the Real World*. New York: Basic Books.
- Sennett, R. (2009). *El artesano*. (M. A. Galmarini, Trad.) Barcelona: Anagrama.

- Shanahan, M. J., Valsiner, J. & Gottlieb, G. (1997). Developmental Concepts across. En J. Tudge, M. J. Shanahan & J. Valsiner, *Comparisons in Human Development: Understanding Time and Context* (pp. 34-71). Cambridge: Cambridge University Press.
- Sherry, J. L. (2001). The effects of Violent Video Games on Aggression: A meta-Analysis. *Human Communication Research*, 27(3), 409-432.
- Sicart, M. (2008). *Defining Game Mechanics*. Recuperado el 12 de noviembre de 2010 de <http://gamestudies.org/0802/articles/sicart>
- Smith, J. H. (2006). *Plans and Purposes: How Videogame Goals Shape Player Behaviour (Dissertation for the degree of PhD at the IT University of Copenhagen)*. Recuperado el 10 de septiembre de 2011 de <http://jonassmith.dk/weblog/wp-content/dissertation1-0.pdf>
- Smith, L. B. & Thelen, E. (2003). Development as a dynamic system. *TRENDS in Cognitive Sciences Vol. 7, No. 8, August*, 343-348.
- Subrahmanyam, K. & Greenfield, P. (2008). Media Symbol Systems and Cognitive Processes. En S. L. Calvert & B. J. Wilson, *The Handbook of Children, Media, and Development* (pp. 166-187). Malden, MA; Oxford, UK: Blackwell Publishing.
- Subrahmanyama, K., Greenfield, P., Kraut, R. & Gross, E. (2001). The impact of computer use on children's and adolescents' development. *Applied Developmental Psychology* 22, 7-30.
- Susi, T. & Rambusch, J. (2007). *Situated Play - Just a Temporary Blip?* Recuperado el 2 de agosto de 2008 de www.digra.org/dl/db/07311.31085.pdf
- Thelen, E. (2000). Motor Development as foundation and future of developmental psychology. *International Journal of Behavioral Development*, 24(4), 385-397.
- Thelen, E. & Bates, E. (2003). Connectionism and dynamic systems: are they really different? *Developmental Science* 6(4), 378-391.
- Thompson, E. P. (1989). *Tradición, revuelta y conciencia de clase. Estudios sobre la crisis de la sociedad preindustrial*. (3a ed.). Barcelona: Crítica.
- Thompson, E. & Varela, F. (2001). Radical embodiment: neural dynamics and consciousness. *TRENDS in Cognitive Sciences*, Vol. 5, No. 10, 418-425.
- Toboso, M. (2003). *Tiempo y sujeto: Nuevas perspectivas en torno a experiencia del tiempo*. Recuperado el 3 de marzo de 2007 de http://digital.csic.es/bitstream/10261/23547/1/MarioToboso_A-Parte-Rei_27.pdf
- Tonucci, F. (1997). *La ciudad de los niños*. Madrid: Fundación Germán Sánchez Ruipérez.
- Truong, K. P. & Raaijmakers, S. (2008). *Automatic Recognition of Spontaneous Emotions in Speech Using Acoustic and Lexical Features*. (S.-V. B. Heidelberg, ed.) Recuperado el 28 de enero de 2012 de <http://wwwhome.ewi.utwente.nl/~truongkp/truong-raaijmakers-mlmi08.pdf>
- Tuunanen, J. & Hamari, J. (2012). *Meta-synthesis of player typologies*. Recuperado el 18 de junio de 2012 de <http://www.digra.org/dl/db/12168.40312.pdf>
- Unsworth, G., Devilly, G. J. & Ward, T. (2007). *The effect of playing violent video games on adolescents: Should parents be quaking in their boots?* Recuperado el 10 de febrero de 2011 de http://devilly.org/Publications/Violent_Video_-_PCL.pdf
- Valsiner, J. (2001a). Process Structure of Semiotic Mediation in Human Development. *Human Development Review*, 444, 81-97.
- Valsiner, J. (2001b). Glory to the Fools: Ambiguities in Development through Play within Games. *Review Essay*, 2(1), 1-7.
- Valsiner, J. (2003a). Beyond Social Representations: A Theory of Enablement. *Papers on Social Representations*, 12, 7.1-7.16.
- Valsiner, J. (2003b). Enabling a Theory of Enablement: In Search for a Theory-Method Link. *Paper on Social Representations*, 12, 12.1-12.6.
- Valsiner, J. (2006a). Developmental Epistemology and Implications for Methodology. En R. Lerner (ed.), *Handbook of Child Psychology: Theoretical Models of Human Development* (Sexta edición, Vol. I). New York: Wiley.

- Valsiner, J. (2006b). *Culture in Minds and Societies: Foundations of Cultural Psychology*. Worcester: Clark University.
- Valsiner, J. (2006c). The Overwhelming World: Functions of pleromatization in creating diversity in cultural and natural constructions. *International Summer School of Semiotic and Structural Studies*. Imatra, June, 12, 2006.
- Valsiner, J. (2009). Integrating Psychology within the Globalizing World: A Requiem to the Post-Modernist Experiment with Wissenschaft. *Integr Psych Behav* (43), 1-21.
- Valsiner, J. & Abbey, E. (2005). Emergence of Meanings Through Ambivalence. *Qualitative Social Research Valsiner*, 6 (1).
- Valsiner, J. & Capazza, N. (2002). Creating Arenas For Action. *Fifth International Baltic Psychology Conference. Psychology in the Baltics: at the crossroads* (pp. 1-20). Tartu (Estonia).
- Valsiner, J. & Sato, T. (2006). Historically Structured Sampling (HSs.): How Can Psychology's Methodology Become Tuned in to the Reality of Historical Nature of Cultural Psychology? En J. Straub, D. Weidemann, C. Kölbl & B. Zielke (eds.), *Pursuit of meaning* (pp. 215-251). Bielefeld: Transcript Verlag.
- van Geert, P. (1994). *Dynamic Systems of Development. Change between complexity and chaos*. London: Harvester Wheatsheaf.
- van Geert, P. (2006). Time, Models and Narratives: Towards Understanding the Dynamics of Life. *Culture & Psychology*, 12(4), 487-507.
- van Lambalgen, M. & Hamm, F. (2005). *The proper treatment of events*. Malden, MA: Blackwell Pub.
- van Vught, J., Schott, G. & Marczak, R. (2012). *Age-Restriction: Re-examining the interactive experience of 'harmful' game content*. Recuperado el 9 de junio de 2012 de <http://www.digra.org/dl/db/12168.32309.pdf>
- Varela, F. (1990). *Conocer. Las ciencias cognitivas: tendencias y perspectivas. Cartografía de las ideas actuales*. Barcelona: Gedisa.
- Varela, F. (1992). El segundo cerebro del cuerpo. En H. Fischer, A. Retzer & J. Schweizer, *El final de los grandes proyectos* (pp. 107-113). Barcelona: Gedisa.
- Varela, F. (1996). Neurophenomenology: A Methodological Remedy for the Hard Problem. *Journal of Consciousness Studies*, 3(4), 330-349.
- Varela, F. (1997). Patterns of Life: Intertwining Identity and Cognition. *Brain and Cognition* 34, 72-87.
- Varela, F. (1999). Present-Time Consciousness. *Journal of Consciousness Studies* (6), 111-140.
- Varela, F. (2000). *El fenómeno de la vida* (Segunda edición). Santiago de Chile: Dolmen.
- Varela, F., Thompson, E. & Rosch, E. (1992). *De cuerpo presente. Las ciencias cognitivas y la experiencia humana*. Barcelona: Gedisa.
- Vygotsky, L. (1930/1998). *La imaginación y el arte en la infancia*. Madrid: Akal.
- Vygotsky, L. (1933/2002). *Play and its role in the Mental Development of the Child*. Recuperado el 1 de diciembre de 2006 de <https://www.marxists.org/archive/vygotsky/works/1933/play.htm>
- Virilio, P. (1996). *El arte del motor. Aceleración y realidad virtual*. Buenos Aires: Manantial.
- Virilio, P. (1997a). *La velocidad de liberación*. Buenos Aires: Manantial.
- Virilio, P. (1997b). *Un paisaje de acontecimientos*. Buenos Aires: Paidós.
- Waern, A. (2012). *Framing Games*. Recuperado el 21 de junio de 2012 de <http://www.digra.org/dl/db/12168.20295.pdf>
- Walther, B. K. (2003). *Playing and Gaming. Reflections and Classifications*. Recuperado el 20 de enero de 2008 de <http://www.gamestudies.org/0301/walther/>
- Wikipedia (s. f.). *Kinect - Historia*. Recuperado el 23 de diciembre de 2011 de <http://es.wikipedia.org/wiki/Kinect#Historia>
- Wittgenstein, L. (1988/1945-49). *Investigaciones filosóficas*. Barcelona: Crítica.
- Wolf, M. J. & Perron, B. (2003/2005). *Introducción a la teoría del videojuego*. Recuperado el 26 de agosto de 2011 de <https://www.raco.cat/index.php/Formats/article/viewFile/257329/344420cs>

- Wood, S. A. (1973). Speech Tempo (Abstract). *Working papers* 9, 99-147, Phonetics Laboratory, Department of General Linguistics, Lund University.
- Xypas, C. (2001). *Les Studes du Développement Affectif selon Piaget*. Paris: L'Harmattan.
- Zagal, J. P. & Mateas, M. (2007). *Temporal Frames: A Unifying Framework for the Analysis of Game Temporality*. Recuperado el 9 de diciembre de 2009 de <http://www.digra.org/dl/db/07312.25239.pdf>
- Zumthor, P. (1994). *La medida del mundo. Representación del espacio en la Edad Media*. Madrid: Cátedra.