

Bibliografía

- Borrás, O. (2015). Fundamentos de la gamificación. Madrid: GATE.
- Cortizo, J. C. et al (2011). Gamificación y Docencia: Lo que la Universidad tiene que aprender de los Videojuegos. Recuperado de http://abacus.universidadeuropea.es/bitstream/handle/11268/1750/46_Gamificacion.pdf?sequence=2&isAllowed=y
- Figueroa, J. F. (2015). Using Gamification to Enhance Second Language Learning. *Digital Education Review*, (21), 32-54.
- Marín, V. (2015). La Gamificación educativa. Una alternativa para la enseñanza creativa. *Digital Education Review*, (27), 1-4.
- Marín, V., López, M. y Maldonado, G. A. (2015). Can Gamification be introduced within primary classes? *Digital Education Review*, 27(27), 55-68.
- Markzewski, A. (2013). Thin layer vs Deep Level Gamification. Recuperado de http://marczewski.me.uk/2013/12/23/thin-layer-vs-deep-level-gamification/#.Uzmkxah_vvh
- Mauricio, M. D., Serna, E. y Vallés, S. (2015). Experiencias en la aplicación de la gamificación en 1º Curso de Grado de Ciencias de la Salud. Recuperado de <https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/93483/1583-3118-1-PB.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Prieto, A., Díaz, D., Montserrat, J. y Reyes E. (2014). Experiencias de aplicación de estrategias de gamificación a entornos de aprendizaje universitario. *ReVisión*, 7(2).
- Sampedro, B. E. y McMullin, K. J. (2015). Videojuegos para la inclusión educativa. *Digital Education Review*, (27), 122-137.
- Sánchez i Peris, F. (2015). Gamificación. *Education in the Knowledge Society*, 16 (2), 13-15.
- Saorín, J. L., Meier, C., De la Torre, J., Rivero, D. y Melian, D. (2015). Blokify: Juego de modelado e impresión 3D en tableta digital para el aprendizaje de vistas normalizadas y perspectiva. *Digital Education Review*, (27), 105-121.
- Villalustre, L. y del Moral, M. E. (2015). Gamificación: Estrategia para optimizar el proceso de aprendizaje y la adquisición de competencias en contextos universitarios. *Digital Education Review*, (27), 13-31.