


Los videojuegos en la escuela, la universidad y los contextos sociocomunitarios

Mark Peart – Universidad de Extremadura

 0000-0003-1480-7094



Título: Los videojuegos en la escuela, la universidad y los contextos sociocomunitarios

Colección. Universidad

Editor : OCTAEDRO

ISBN: 13- 978-84-19023-38-4

Lugar de publicación: Barcelona

Año: 2021

Páginas: 226

Esta obra, coordinada por Silvia López Gómez y Jesús Rodríguez Rodríguez se centra en el uso de videojuegos en los diferentes niveles del Sistema Educativo y en contextos sociocomunitarios.

Desde una perspectiva educativa, los objetivos propuestos por los coordinadores de este libro se centran, principalmente, en presentar experiencias reales desde la Educación Infantil hasta la Educación Superior sobre la aplicación de técnicas, elementos y dinámicas propias de los videojuegos para promover el uso de la gamificación en la práctica educativa.

De acuerdo con lo presentado por los coordinadores, y a modo de secuenciar las aportaciones de las autoras, este libro lo componen quince capítulos que se encuentran agrupados en seis bloques relacionados con los niveles del sistema educativo y vinculados entre sí, por la temática central. En primer lugar, los dos capítulos iniciales presentan experiencias educativas en la aplicación de videojuegos y robótica en la etapa de Educación Infantil. Concretamente en el diseño y aplicación de situaciones de aprendizaje con programas de robótica educativa y la creación de un videojuego relacionado con el contenido curricular. En segundo lugar, los capítulos tres al seis muestran ejemplos de la etapa de Educación Primaria, donde exploran el uso y aplicación de los videojuegos para el desarrollo de un compromiso afectivo y cognitivo. Además, de presentar experiencias inmersivas con herramientas de realidad virtual en las que el alumnado son creadores y productores de contenidos digitales.

Por otro lado, los capítulos siete al diez, tratan propuestas didácticas apoyadas en la realidad aumentada y virtual para la enseñanza de diversas asignaturas de la educación secundaria y FP. En cuarto lugar, los capítulos once y doce presentan un ejemplo de enseñanza en Educación Superior gamificado y el diseño de materiales educativos digitales y la presentación de un caso concreto en los estudios de magisterio. Finalmente, en los últimos dos bloques se muestran tres capítulos relacionados con el uso de videojuegos en contextos sociocomunitarios y se presenta una propuesta de análisis de videojuegos que ofrece una guía de evaluación de los videojuegos. La guía muestra información sobre las características técnicas; el entorno virtual, los personajes principales; y valora la calidad de los aspectos audiovisuales, multimedia e interactivos y aporta información valiosa relacionado con los aspectos pedagógicos.

Como ya se ha descrito, se puede concluir que los autores han recopilado una excelente selección amplia y variada de experiencias de uso de videojuegos en diferentes niveles educativos y de contextos sociocomunitarios.

El conjunto de las experiencias presentadas proporciona una amplia gama de la diversidad de los videojuegos que pueden ser utilizados y también en las metodologías aplicadas; y se denota una perspectiva internacional al incluirse experiencias de otros países y algunos capítulos redactados en portugués. Las contribuciones ponen en evidencia las razones por las que los videojuegos pueden ser excelentes recursos para estimular los procesos de enseñanza-aprendizaje y las metodologías para integrar su uso.

La obra que se presenta constituye un referente práctico y un marco orientador para maestros y maestras tanto en formación como en activo, educadores, docentes formadores, investigadores y todos aquellos profesionales vinculados al área de la educación que, entre otras cosas, responde a los cambios de la sociedad actual y actualiza la definición de juego y su aprovechamiento didáctico.

Referencia

López Gómez, S, y Rodríguez Rodríguez, J (Coords) (2021). Los videojuegos en la escuela, la universidad y los contextos socio comunitarios. Barcelona: Editorial Octaedro. ISBN:13-978-84-19023-38-4