



López Gómez, S., Rodríguez Rodríguez, J., Vidal Esteve, M.I. y
Marín Suelves, D.

Videojuegos y oportunidades educativas. Orientaciones para su diseño, análisis y uso

Editum, 2023



El libro *Videojuegos y oportunidades educativas. Orientaciones para su diseño, análisis y uso* es una obra de divulgación coordinada por Silvia López Gómez, Jesús Rodríguez Rodríguez, M. Isabel Vidal Esteve y Diana Marín Suelves, docentes del Departamento de Didáctica y Organización Escolar de las universidades españolas de Santiago de Compostela y la Universitat de València.

Dicha obra ha sido publicada por la editorial Editum, dentro de la colección *Educar y aprender*, que se dedica a los estudios, investigaciones y experiencias de innovación que contribuyen a la mejora de la enseñanza y el aprendizaje,

dentro del ámbito de la formación del profesorado, las TIC, la atención a la diversidad, la educación intercultural, las metodologías didácticas y el aprendizaje de los estudiantes, así como toda aquella publicación que promueva el desarrollo de la calidad educativa.



El libro se dirige tanto a investigadores, como a todos los profesionales del ámbito educativo y su comunidad (familias, docentes) y todos aquellos interesados en el empleo educativo de los videojuegos en la sociedad contemporánea con el objetivo de proporcionar una visión pedagógica sobre su diseño, análisis y uso, siempre teniendo en cuenta un enfoque didáctico.

Se trata de una importante aportación que visibiliza el empleo de los videojuegos como una oportunidad educativa tanto dentro como fuera del aula, en el contexto escolar y familiar. Para ello, analizan diferentes investigaciones sobre cuál ha estado su uso en educación, abordando sus antecedentes y su evolución en el tiempo que, posteriormente combinan con una serie de experiencias en el campo de investigación entre videojuegos y enseñanza. Ello les permite ofrecer un conjunto de pautas que ayuden a interpretar el empleo de videojuegos desde una perspectiva educativa.

La obra consta de ocho capítulos, que pueden dividirse en dos grandes bloques diferenciados. El primero de ellos, que corresponde a los dos primeros capítulos, aborda las reflexiones y resultados actuales sobre el empleo de los videojuegos con fines didácticos y pedagógicos, resaltando la importancia de conocer la utilidad de este recurso en la sociedad actual, tomando como punto de partida que su utilización, siempre que previamente haya sido estructurada y programada, no solo es útil y atractiva sino también beneficiosa para sus usuarios. Las investigaciones que se presentan a lo largo de dicho bloque muestran las posibilidades y beneficios de su aplicación didáctica al mismo tiempo que tratan de responder a los aspectos tanto positivo como negativos que plantea el uso de los videojuegos en la sociedad contemporánea, así como en el sistema educativo.

Por lo que respecta a la segunda parte del libro, se centra en mostrar una serie de guías dirigidas tanto al diseño y análisis de videojuegos, como a la selección o utilización de los videojuegos más apropiados según la finalidad y la edad de los destinatarios. De esta manera, los lectores encuentran una serie de herramientas y recursos que les permitirán no solo analizar y elegir el juego más idóneo, sino que también disponen de herramientas y consejos útiles para el diseño de los mismos. Por tanto, encontramos dos variables: por un lado, las herramientas para diseñar un juego didáctico y pedagógico y, por otro lado, la capacidad de valorar y evaluar los videojuegos ofrecidos por otros usuarios. El libro

destaca en este aspecto ya que no se dirige únicamente a diseñadores profesionales de videojuegos sino también a los docentes y a cualquier persona interesada en el campo, animando así a sus lectores a aventurarse en la materia.

Así, a lo largo de la obra se ofrecen diferentes guías: primero una guía para el diseño y análisis de videojuegos desarrollados con intencionalidad educativa, después una guía para la utilización de los videojuegos en el contexto escolar y en el familiar, así como recomendaciones para estas últimas, y diferentes guías para el análisis de videojuegos. Finalmente, se muestra un repositorio de videojuegos recomendables catalogado por tipologías que incluye tanto género y número, como gratuidad, realidad aumentada y una síntesis de los más destacados por sus posibilidades educativas.

El libro culmina con una bibliografía de 15 lecturas recomendadas, la mayoría posiblemente conocidas por los profesionales del campo de estudio, que no solo ratifican los argumentos que se exponen a lo largo de toda la obra, sino que además permitirá abordar en profundidad a quien lo desee en el campo de investigación y la relación entre la educación y el uso de videojuegos de forma didáctica y pedagógica. De esta manera el libro resulta una magnífica guía tanto para profesionales, como familias, docentes e investigadores de todos los niveles educativos, proporcionando tanto herramientas, como consejos y recursos no sólo para conocer y seleccionar aquellos juegos que mejor funcionan a nivel pedagógico, sino también para crear sus propios proyectos.

SANDRA NAVARRO
Universitat de València

