

BORDÓN

Revista de Pedagogía

NÚMERO MONOGRÁFICO / *SPECIAL ISSUE*

La competencia digital docente y el diseño de situaciones innovadoras
con TIC para la mejora del aprendizaje

*Digital competence in teaching and the design of innovative situations
with ICT to improve learning*

Francisco José Fernández Cruz, Fidel Rodríguez-Legendre y Vanesa Sainz
(editores invitados / *guest editors*)



Volumen 76
Número, 2
2024

SOCIEDAD ESPAÑOLA DE PEDAGOGÍA

RECENSIONES /
BOOK REVIEW

DÍEZ-GUTIÉRREZ, E. y RODRÍGUEZ-FERNÁNDEZ, J. R. (2021) (coords.). *Educación crítica e inclusiva para una sociedad poscapitalista*. Octaedro, 220 pp.

A lo largo de este libro, coordinado por Enrique Javier Díez-Gutiérrez y Juan Ramón Rodríguez-Fernández, ambos profesores de la Facultad de Educación de la Universidad de León, encontramos las diferentes aportaciones de once autoras y autores, cuyos escritos abordan, con diferentes perspectivas, el trabajo necesario para hacer posible una educación crítica y verdaderamente inclusiva.

Comienza con el capítulo “Educación crítica e inclusiva para una sociedad poscapitalista”. En él se centran en reflexionar cómo los movimientos de renovación pedagógica se ven enfrentados a las grandes multinacionales tecnológicas como Google, Apple o Amazon.

El capítulo “Educación inclusiva, neoliberal y deshumanización de la sociedad” lo escribe Miguel López Melero, catedrático de Didáctica y Organización Escolar en la Universidad de Málaga. Se estructura el capítulo en base a qué es la educación neoliberal, cuáles son las barreras que impiden construir una escuela inclusiva y, por último, la existencia de una alternativa a la educación neoliberal. Para esta última propone algunos principios que se deben tener en cuenta.

Enrique Javier Díez, en “Educación crítica: por una educación pública, laica e inclusiva antineoliberal, anticapitalista y antipatriarcal”, pone el centro de su discurso en la educación como un derecho básico dentro de un contexto de justicia social. Finaliza con el objetivo de educar a personas anticapitalistas, anticolonialistas y antipatriarcales a través de una escuela justa.

Rosa Cañadell, psicóloga y profesora de secundaria, así como activista en defensa de la educación pública, critica en “La educación crítica en tiempos neoliberales” que la educación esté al servicio del neoliberalismo. Divide su capítulo en diferentes apartados como: escuela neoliberal, privatización y doble red educativa, currículum, educación por competencias y educación financiera. Además de propuestas de lucha y resistencia al sistema.

El capítulo “Trabajo, significado y educación crítica: reflexiones de una educadora en EE. UU.”, de Sue Books, catedrática en Educación de la Universidad de New York, trata sobre la relación que existe entre un proyecto de vida y la carrera profesional elegida. Hace hincapié en el mundo laboral en EE. UU. y la diferencia entre trabajo y empleo. También comenta el papel del docente como facilitador del alumnado para que este realice acciones por el bien común.

Yayo Herrero es profesora en la UNED y activista ecofeminista reconocida. En “Educar en tiempos de emergencia civilizadora” escribe sobre la importancia de la educación medioambiental. Se pone en valor el papel de la educación con perspectiva ecofeminista para llevar a cabo un cambio material y social y se propone un “marco pedagógico” que asuma el reto del cambio, incidiendo en las causas estructurales y sistémicas del cambio climático.

En “¿Qué podemos hacer? Activismo marxista en educación contra el capitalismo neoliberal”, Dave Hill, profesor en la Universidad Anglia Ruskin de

Reino Unido y activista y educador marxista, cuestiona la posición de docentes marxistas respecto a la pedagogía, el currículum, la escuela pública o privada y la gestión de los centros educativos. Además, escribe sobre aspectos puramente marxistas en relación con el sistema educativo.

César A. Casante es profesor en la Universidad de Valencia, problematiza en “La educación como bien común” el hecho de que la escuela esté mercantilizada. En su capítulo escribe acerca de lo que debería ser una educación pensada para el bien común y cómo el Estado, por el contrario, favorece su mercantilización y la relación con la privatización de recursos a través del sistema neoliberal.

La profesora de secundaria María Ángeles Llorente y expresidenta de la Federación de Movimientos de Renovación Pedagógica en su capítulo sobre “La educación pública desde la ética y el compromiso” reflexiona partiendo de la idea de la acción colectiva y la construcción de escuelas públicas. Divide su texto en las diferentes características de la escuela: emancipadora, inclusiva, coeducativa, democrática, con el currículo en acción, profesorado comprometido, formado y reconocido y, por último, la escuela es protesta y propuesta.

El apartado de Juan Ramón Rodríguez “La renta básica: un camino hacia una sociedad inclusiva más allá de la educación” está centrado en una alternativa al sistema capitalista neoliberal. Plantea una propuesta que garantiza una vida digna al margen de los principios del capital humano y la educación basada en un sistema bancario. Comienza definiendo la renta básica y, posteriormente, trata sus implicaciones dentro de la educación.

Finalmente encontramos “El papel de la educación contra las políticas fascistas en tiempos difíciles”, de Henry Giroux, catedrático en la Universidad McMaster de Canadá y teórico fundador de la pedagogía crítica, junto con Ourania Fillippakou, profesora en la Universidad de Brunel en Reino Unido. Ambos denuncian la utilización de la educación como medio de difusión de las políticas fascistas. Platean que una de las causas del auge del fascismo es la ignorancia. Por ello, proponen una educación basada en una pedagogía política centrada en la memoria histórica, educación cívica y crítica.

Es una obra de gran interés para toda persona, dentro y fuera de la docencia, interesada en comprender mejor cuál es la situación actual del sistema educativo. La variedad de puntos de vista, desde un mismo prisma de crítica social, permiten que el lector descubra y analice las causas del sistema neoliberal y sus consecuencias sobre el ámbito educativo. Además, muchos de los ensayos proponen una serie de soluciones que llevar a cabo con el fin de tener escuelas críticas y realmente inclusivas que deberían ser conocidas, al menos, por los equipos directivos de los centros, pero sobre todo por el personal docente que quiera hacer una buena escuela común para todas las personas.

Laura Aragón Galindo
Universidad Autónoma de Madrid

DE LA HERRÁN, A. Y MEDINA, A. (coords.). *Didáctica General: formarse para educar*. Octaedro, 2023, 214 pp.

La Didáctica General es una disciplina pedagógica y central en todas las titulaciones docentes oficiales que intenta responder satisfactoriamente a lo que el ejercicio docente demanda y con lo que se puede mejorar, tanto en la vertiente del enfoque como de la estructuración, la planificación, el desarrollo y la evaluación de procesos concretos de enseñanza-aprendizaje. La obra que se reseña se configura como una propuesta que fundamenta el quehacer didáctico de quienes desean aprender a ser docentes o a mejorar su enseñanza.

Nueve capítulos conforman dicha obra y en su elaboración han participado una veintena de pedagogos de reconocido prestigio nacional. En el primer capítulo, Domínguez, Medina y Medina, de la UNED, introduce el concepto, los contenidos y la metodología de la Didáctica General como disciplina pedagógica.

En el segundo capítulo, Álvarez-Arregi y Cantón Mayo, de las universidades de Oviedo y León, respectivamente, presentan una panorámica de los centros educativos y su función en un contexto pluriforme y cambiante. En el tercero de los capítulos, Medina-Domínguez, Ruiz-Cabezas y Medina, de la UNED, abordan el liderazgo didáctico como competencia esencial para el profesorado, con el fin de transformar el discurso y las bases para el desarrollo profesional y mejorar la vida en las aulas.

En el cuarto capítulo, Zabalza y Zabalza-Cerdeirina, de las universidades de Santiago de Compostela y de Vigo, respectivamente, analizan el tránsito desde el principio de la intencionalidad educativa al ejercicio profesional de la práctica docente, en un recorrido mediado por el currículo de la etapa y por el contexto institucional. Por su parte, Rodríguez, de la Universidad Autónoma de Madrid, en el quinto capítulo, conceptúa las estrategias, los métodos y las técnicas de enseñanza desde el conocimiento de la Didáctica General.

En el capítulo seis, Cacheiro-González, Sánchez-Romero, González-Lorenzo, de la UNED, abordan la competencia digital educativa a través de su conceptualización, presentan los recursos educativos en abierto y se centran en la formación digital docente a partir del diagnóstico del nivel de competencia digital. En el séptimo capítulo, Sevillano y Sáez, de la UNED, detallan un planteamiento ubicuo en educación con algunos ejemplos, un planteamiento emergente disruptivo e innovador en el proceso de aprendizaje personal, que propicia cambios en las prácticas educativas.

En el octavo capítulo, Casanova, de la Universidad Camilo José Cela, aborda la atención a la diversidad destacando el diseño universal de aprendizaje (DUA) como una de las alternativas didácticas importantes para responder a este reto de la educación actual. Finalmente, en el noveno capítulo, De la Herrán y Flores, de la Universidad Autónoma de Madrid y de la Universidad Camilo José Cela, respectivamente, abordan el desarrollo docente presentando algunas cuestiones clave, atendiendo a contenidos concretos de interés para estudiantes de titulaciones de educación.

Todo ello, se recoge en una interesante obra que supone un verdadero centro de interés para el profesorado y el alumnado de grados y másteres de Educación Infantil, Primaria, Secundaria Obligatoria y Bachillerato, así como de Pedagogía y otras titulaciones vinculadas a la enseñanza, la educación y la formación.

Sheila García Martín
Universidad de León

LÓPEZ GÓMEZ, S., RODRÍGUEZ RODRÍGUEZ, J., VIDAL ESTEVE, M. I., Y MARÍN SUELVE, D. (2023). *Videojuegos y oportunidades educativas*. Editum. Ediciones de la Universidad de Murcia, 198 pp.

El videojuego surgió inicialmente con el objetivo de entretener a los usuarios, sin embargo, gracias al avance de la tecnología es un recurso que se ha ido desarrollando a pasos agigantados hasta convertirse en una herramienta capaz de generar experiencias inmersivas, cada vez más realistas, complejas y atractivas para la sociedad.

Su potencial como actividad lúdica, pero también formativa ha sido percibida por parte de la comunidad educativa, que en estas últimas décadas ha debatido sobre la conveniencia de aplicar los videojuegos como herramienta de aprendizaje. En esta línea, el libro *Videojuegos y oportunidades educativas. Orientaciones para su diseño, análisis y uso* ofrece un espacio de reflexión sobre el papel que pueden ocupar los videojuegos en el contexto educativo, aportando desde una perspectiva actualizada y fundamentada, orientaciones que ayuden a los lectores a emplear de una manera más adecuada los videojuegos.

Esta obra se divide en ocho capítulos, a través de los cuales se abordan de una manera práctica y razonada un conjunto de pautas que permitan analizar y favorecer un uso más adecuado de los videojuegos. Los capítulos son introducidos por dos prólogos que conceptualizan la importancia del videojuego como herramienta de aprendizaje y que están firmados por Antonio Rial Boubeta, profesor de la Universidad de Santiago de Compostela, y Jesús Valverde Berrocoso, profesor de la Universidad de Extremadura, ambos expertos en la temática que se aborda.

En relación con los capítulos, el primero titulado “Los videojuegos en la educación. Algunas consideraciones generales” y, el segundo, “¿Qué dice la investigación sobre los videojuegos en educación?”, tienen un enfoque más teórico y pretenden, tras una revisión de la literatura científica existente, contextualizar el uso del videojuego en educación en el último lustro. Así como realizar una síntesis de las investigaciones más relevantes que permitan explicar la situación actual del videojuego y su prospectiva.

El tercer capítulo, que lleva por título “Guía para el diseño y análisis de videojuegos desarrollados con intencionalidad educativa”, está orientado fundamentalmente al diseño y análisis de los videojuegos y, por lo tanto, pretende guiar a los profesionales de la educación en el análisis y diseño de materiales didácticos digitales mediados por los videojuegos. Para ello, este

capítulo se divide en dos apartados, en el primero se describe la participación de educadores en el desarrollo de un videojuego, es decir, en qué fases están presentes y cuál es el papel que desempeñan. Y un segundo apartado en el que se proporciona una herramienta conformada por varios bloques temáticos que puede servir de guía para evaluar los procesos de diseño y elaboración de un videojuego y que está disponible al final del documento.

Por otro lado, el capítulo cuarto, “Guía para el diseño y análisis de videojuegos desarrollados con intencionalidad educativa”, está dirigido tanto para los profesionales de la educación como para las familias. Y en el mismo se ofrece una guía de recomendaciones para acompañar a los menores, usuarios mayoritarios de videojuegos, a emplear de manera más apropiada y eficaz esta herramienta tanto desde el hogar como desde la escuela. Muy unido a este apartado encontramos el quinto capítulo, “Otras guías para el análisis de videojuegos”, en el que se recopilan una serie de modelos y guías para evaluar videojuegos ya disponibles en el mercado. Estas publicaciones, además de ofrecer una visión más global, son las que se han tenido en consideración para la elaboración de la guía que se presenta en este libro.

Una vez ya presentadas las recomendaciones generales y la herramienta de análisis, el capítulo sexto, titulado “Repositorio de videojuegos recomendables un catálogo por tipologías”, da un paso más y ofrece un repositorio de aquellos videojuegos más recomendables para nuestro alumnado y/o hijas e hijas. Todos ellos, organizados por tipologías, y con el propósito de que los videojuegos se conviertan al mismo tiempo en un recurso de entretenimiento y aprendizaje.

Seguidamente en el capítulo siete, “Bibliografía comentada: 15 lecturas para saber más”, se hace un recopilatorio de diversas publicaciones de referencia para saber más sobre el pasado y presente de los videojuegos, con el objetivo de favorecer el desarrollo de actuaciones pedagógicas mediadas por este recurso digital.

Para acabar, en el capítulo ocho, correspondiente con el epílogo “Y ahora a qué ¿jugamos?”, se completa este libro valorando la repercusión que están teniendo y tendrán los videojuegos en el ámbito educativo y social. Además, se termina realizando una interesante recapitulación de las principales potencialidades de los videojuegos como medio de aprendizaje.

Finalizada la exposición de la estructura de esta obra y los contenidos que se abordan en cada uno de los apartados, se concluye que es un libro que contextualiza de una forma muy idónea el mundo del videojuego, abarcando los antecedentes que le han llevado hasta su situación actual y la prospectiva que se espera en los próximos años. Pero, lo más importante, es que es un documento que aborda en todo momento el lado práctico, buscando favorecer el desarrollo de estrategias que faciliten un uso adecuado y eficaz de este recurso tanto en las aulas como en los hogares.

En definitiva, se considera que es un libro muy interesante y de obligada lectura para todos aquellos profesionales interesados en realizar prácticas educativas mediadas por los videojuegos. Además, es una obra que resulta de gran utilidad para las familias, los trabajadores de la industria del sector del juego digital y/o todas aquellas personas usuarias e interesadas en el mundo del videojuego.

María López Marí
Universidad Internacional de Valencia (VIU)