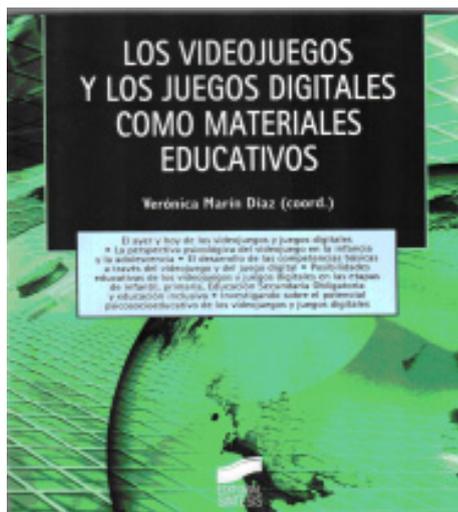


Marín Díaz, V. (2013). *Los videojuegos y los juegos digitales como materiales educativos*. Madrid: Síntesis.



**D. Juan M. Muñoz González**

En la sociedad del siglo XXI, el videojuego constituye un elemento esencial dentro del ámbito del ocio y del tiempo libre, pero también se está contemplando sus posibilidades en otros ámbitos, como es el educativo. Su desarrollo y evolución van íntimamente ligados al desarrollo de las Tecnologías de la Información y de la Comunicación (TIC), pues éstas constituyen su principal soporte. Pese a que en el universo de los videojuegos encontramos partidarios y detractores, lo que sí se ha puesto de manifiesto en los últimos años es una cuidadosa elaboración de los mismos, donde los contenidos, principios y valores

hacen que éstos potencien el interés y la motivación del usuario. Estos son los aspectos que, desde el punto de vista educativo, más interesan, pues detrás de cada diseño y elaboración de un videojuego, existen aspectos psicológicos, sociológicos, artísticos, literarios, etc.

Considerando lo anteriormente mencionado, parece que el videojuego no está lejos de convertirse en un recurso a tener en cuenta dentro del marco curricular de nuestro sistema educativo, ya que sus potencialidades responden a las necesidades e intereses del alumnado de hoy en día, e incluso puede facilitar su inclusión en el mundo digital, así como contribuir al desarrollo integral del alumnado con necesidades educativas especiales.

Por otra parte, la puesta en práctica de nuevos recursos requiere, por un lado, de un cambio metodológico en los procesos de enseñanza/aprendizaje, en el que el alumnado se convierta en el verdadero protagonista de su aprendizaje y, por otro, un proceso de reciclaje en la formación del docente que le permita adaptarse tanto a los nuevos entornos como a las nuevas formas de enseñar y aprender. En este sentido, el papel de docente resulta fundamental en la incorporación del videojuego como recurso didáctico, ya que, como indica la autora, sus creencias, valores, actitudes e ideas van a determinar su validez educativa y formativa.

En relación a la estructura de la obra, se trata de una obra dividida en diferentes capítulos que pretenden acercar los videojuegos a las diversas etapas educativas. Para conseguir este objetivo, en primer lugar abordan el mundo de los videojuegos desde sus orígenes para reflejar cual ha sido su evolución a lo largo de los últimos años y contextualizar dicho recurso en la sociedad actual. En segundo lugar, se persigue mostrar un análisis exhaustivo de este recurso desde una perspectiva psicológica y su inclusión en las etapas de educación infantil, primaria y secundaria

a través de la propuesta de distintos tipos de trabajos y actividades.

Concretando, el primer capítulo del mismo aborda el videojuego como un nuevo sistema de comunicación que, como bien indica la autora, puede actuar como un instrumento socializador, formador y constructor de identidades.

Por otra parte, el segundo capítulo, elaborado por la profesora Begoña Sampedro, hace referencia a las relaciones que se pueden establecer entre las diferentes teorías del aprendizaje y los videojuegos, resaltando las posibilidades que ofrecen estos en los distintos escenarios de enseñanza y aprendizaje.

En el tercer capítulo, la profesora Antonia Ramírez aborda el tema de los videojuegos desde el punto de vista de las competencias básicas en las etapas de educación primaria y secundaria. En este sentido, pone de manifiesto la contribución de este recurso tecnológico en la consecución de dichas competencias y, por lo tanto, en la alfabetización digital del alumnado.

Por añadidura, en los tres capítulos siguientes, es decir, en el cuarto, quinto y sexto, las profesoras Rosalía Romero, M<sup>a</sup> Ángeles Pascual, Antonia Ramírez se centran en las aportaciones de los videojuegos a lo largo de las distintas etapas educativas del sistema educativo español, es decir, educación infantil, primaria y secundaria, respectivamente.

El séptimo capítulo, por su parte y de un punto de vista más global, resalta las principales características de los videojuegos y las relaciones que se pueden establecer entre estas y la educación inclusiva. En este espacio, se pretende dedicar unas palabras a las distintas investigaciones que se han llevado a cabo en dicha materia tales como el proyecto *Games Accessibility* o *SIN de IGDA*.

Finalmente, el último capítulo del libro afronta, en relación con el anterior, las distintas investigaciones que se han llevado a cabo relacionadas con el universo del videojuego en el ámbito de la comunicación y educación.

En definitiva, esta obra constituye un recurso para aprender a apreciar el videojuego desde un punto de vista distinto al que estamos acostumbrados a ver, invitando al lector a disfrutar del videojuego como una herramienta donde se aprende jugando.