



VOL. 17, Nº 2 (mayo-agosto. 2013)

ISSN 1138-414X (edición papel)

ISSN 1989-639X (edición electrónica)

Fecha de recepción 26/11/2012

Fecha de aceptación 09/05/2013

VIDEOJUEGOS Y EDUCACIÓN: UNA VISIÓN PANORÁMICA DE LAS INVESTIGACIONES DESARROLLADAS A NIVEL INTERNACIONAL

Videogames and education: an overview of international research



Carlos Rodríguez-Hoyos y Maria João Gomes***

** Universidad de Cantabria*

***Universidade do Minho*

E-mail: rodriguezhc@unican.es, mjgomes@iep.uminho.pt

Resumen:

Este artículo presenta los resultados de una investigación más amplia desarrollada entre la Universidad de Cantabria (España) y la Universidad do Minho (Portugal) orientada a conocer las potencialidades educativas de una categoría específica de videojuegos denominada serious games. De forma más concreta, en este artículo se presentan los resultados del análisis de la bibliografía generada a nivel internacional durante los años 2008-2010 sobre los videojuegos elaborados para utilizarse en contextos educativos diversos. En el trabajo se identifican las principales líneas de investigación que en estos momentos está abordando la comunidad internacional sobre la utilización de este tipo de medios en la educación. El estudio revela que la investigación sobre serious games está siendo abordada desde diferentes campos disciplinares y que su utilización no mejora necesariamente los resultados educativos de los estudiantes.

Palabras clave: Videojuegos; serious games; juegos de ordenador; educación mediática; medios y educación.

Abstract:

This article presents the results of much wider research carried out between the University of Cantabria (Spain) and the University of Minho (Portugal) geared towards discovering the educational possibilities of a specific category of videogames classified as serious games. In more precise terms, this article reproduces the results of the analysis of the bibliography generated on an international scale between 2008 and 2010 on video games created for use in different educational contexts. In the work we identify the main lines of research that are currently being tackled by the international community as to the use of these kinds of tools in education. The study reveals that research on serious games is being considered from a range of academic subjects and that their use does not necessarily improve pupils' educational results.

Key Words: Videogames; serious games; computer games; media literacy; media and education.

