



## **Reuelta Domínguez, F., Esnaola Horacek, G. A. (Coordinación) (2013). *Videojuegos en redes sociales; Perspectivas del edutainment y la pedagogía lúdica en el aula.***

**Colección dirigida por: Rodríguez, M. L. y Larrosa, J. Barcelona: Laertes Educacion. 197  
Págs ISBN:978-84-7584-913-3.**

**Por Eduardo Ernesto García Torchia**

Este libro es una recopilación de trabajos realizados por Francisco Ignacio Reuelta Domínguez y Graciela Alicia Esnaola Horacek que reúne el aporte de distintos autores de España y Argentina, expertos en disciplinas vinculadas a la pedagogía que trabajan en la investigación del valor educativo de los videojuegos.

El objetivo de este trabajo es incorporar los videojuegos en las aulas para aprovechar el componente lúdico motivacional y su potencial pedagógico.

Consideramos que esta obra será una guía de consulta para los docentes que tengan la necesidad de incorporar nuevas herramientas en sus prácticas profesionales para provocar cambios cualitativamente superiores en la apropiación de contenidos digitales y estrategias colaborativas que favorezcan el desarrollo de la inteligencia distribuida en la población de estudiantes/gamers.

Los videojuegos en redes sociales se encuentran diseñados especialmente como un entretenimiento donde los usuarios comparten actividades lúdicas con otras personas a través de plataformas virtuales en tiempos presentes o atemporales. Es un género que incluye esparcimiento; colaboración o competencia entre pares que genera aprendizaje de estrategias y contenidos implícitos en el desarrollo de la actividad lúdica. Los videojuegos en redes sociales proponen un formato de aprendizaje y evaluación distinto al tradicional que se imparte en la escuela, los jugadores aprenden estrategias, contenidos y valores por propia voluntad disfrutando de esta actividad, ayudados por la comunidad de jugadores con la cual comparte espacios virtuales.

En el primer capítulo Francisco Ignacio Reuelta Domínguez e Inmaculada Pedrera Rodríguez, ambos profesores de la Universidad de Extremadura, describen el modelo de negocios que subyace a esta tecnología emergente que es soporte de los llamados "Social Gaming", un modelo de negocios de videojuegos que se instaura sobre una plataforma de gestión de redes sociales y personales. Los autores realizan una descripción de las contribuciones que los videojuegos aportan al proceso de enseñanza y aprendizaje escolar. En el siguiente capítulo José David Poveda González, CEO de la empresa From the Bench, desarrolla el concepto de los juegos sociales "Social Gaming" diferenciándolo del resto de los juegos en red, considerando que estos se producen entre personas físicas agregándole a la tarea contenidos de realidad. En el tercer capítulo Diego Levis profesor de la Universidad de Buenos Aires, desarrolla un enfoque antropológico y evolutivo de los juegos que se utilizamos de distintas maneras a lo largo de toda nuestra vida, conceptualiza la necesidad de jugar como una actividad de elección libre que obedece a la satisfacción de un deseo. Graciela Alicia Esnaola Horacek introduce una visión psicopedagógica de los videojuegos y reivindica las posibilidades educativas de los mismos. Observa a los videojuegos como una actividad simbólica que propicia el desarrollo del pensamiento y el lenguaje, libidinizando los objetos de conocimiento a través de la construcción de vínculos socio afectivos aprendidos en los juegos colaborativos de la red. En el capítulo quinto Rocío Yuste Tosina; Raquel Borrero López e Ismael Pérez Guerra, proponen el análisis y utilización de los videojuegos en red como una posibilidad de iniciar líneas de innovación e investigación educativa, mencionan la necesidad de incorporar nuevas tecnologías en red a las prácticas áulicas tradicionales para propiciar un salto cualitativo adecuado a las necesidades de las nuevas generaciones. Seguidamente Francesc Josep Sánchez Peris y Concepción Ros Ros ambos profesores de la Universidad de Valencia, aseveran que los videojuegos favorecen estrategias de pensamiento superior, la resolución de problemas, el establecimiento de relaciones causales, la toma de decisiones, el análisis de valores, de contenidos, además de fomentar la cooperación

y la colaboración entre usuarios. En el capítulo siete Carlos González Tardón, Profesor del Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital de Argentina expone las potencialidades que poseen los videojuegos para generar adicciones. Finalmente, Jesús Valverde Barrocoso y María Rosa Fernández Sánchez profesores de la Universidad de Extremadura, analizan la función específica de los "serious games" para fomentar un aprendizaje profundo, permanente y transferible en las denominadas simulaciones de aprendizaje inmersivo.

Entendemos que los aportes de los autores que colaboraron en la edición de esta obra, proporcionara información relacionada con el potencial educativo de los videojuegos y generara una reflexión acerca del uso conveniente de los mismos para provocar cambios de calidad en nuestro trabajo profesional.

**Fecha de recepción:** 18/10/2014

**Fecha de aceptación:** 20/10/2014