



ISBN: 9788418936296

Recibido: 19 diciembre 2023  
Aceptado: 26 diciembre 2023

\* Dirección autor:

Departamento de Ciencias de la Educación. Facultad de Formación del Profesorado. Universidad de Extremadura. Avda. De la Universidad s/n. Campus Universitario. 10003, Cáceres (España)

E-mail / ORCID:

[mariocp@unex.es](mailto:mariocp@unex.es)

 <https://orcid.org/0000-0001-8097-0573>

## RESEÑA / RESENHA / REVIEW

López Gómez, S., Rodríguez Rodríguez, J., Vidal Esteve, M.I. y Marín Suelves, D. (2023). *Videojuegos y oportunidades educativas.*

*Orientaciones para su diseño, análisis y uso.*

Editum

Mario Cerezo Pizarro \*

«Videojuegos y oportunidades educativas. Orientaciones para su diseño, análisis y uso» de Silvia López Gómez, Jesús Rodríguez Rodríguez, M<sup>a</sup> Isabel Vidal Esteve y Diana Marín Marín, investigadores y profesores universitarios, presentan una obra dirigida a docentes, investigadores noveles, profesionales, familias, usuarios o personas interesadas en el uso educativo de los videojuegos para facilitarles un conjunto de orientaciones respecto a su uso, análisis y diseño, desde una perspectiva educativa.

Silvia López Gómez y el resto de investigadoras y coautores de este libro representan, desde la autoridad y consonancia que sus currículos académico-profesionales dentro de la universidad y sus líneas de investigación les otorgan, una más que fundamentada validez expositiva y argumentativa de las interpretaciones, asociaciones y relaciones que entre el mundo del videojuego y la educación se plantean hoy en día. Pretendiendo acercar a la comunidad educativa a este objeto de estudio y análisis, utilizan su experiencia en el campo de la investigación con videojuegos y la enseñanza, para ofrecer un conjunto de orientaciones que ayudan a interpretar el videojuego desde una perspectiva educativa.

El libro se divide en ocho capítulos, que se pueden interpretar en torno a dos grandes secciones diferenciadas, en la primera de ellas, en los capítulos iniciales explora las consideraciones y conocimientos actuales en torno a la validez del videojuego como recurso didáctico, considerando la importancia de reconocer el valor de este medio dentro de la sociedad contemporánea, y fundamentando la misma sobre la idea de que un uso premeditado, estructurado y evaluado del mismo, no solo resulta beneficioso, sino que es fundamentado y necesario. Para ello exponen de forma explícita una serie de investigaciones realizadas durante los últimos años en torno a las posibilidades y beneficios de los videojuegos y su aplicación didáctica, tratando a través de hechos y afirmaciones argumentadas de responder a todos los interrogantes positivos y negativos que los videojuegos suscitan en la sociedad y en el contexto educativo actual.

No busca el libro en cambio convencer ni argumentar en exceso, porque se dirige a un público ya interesado en el ámbito, es por eso que las justificaciones y argumentos ocupan un espacio menor en él, frente a las herramientas, las guías y las orientaciones sobre el uso de los videojuegos destinados al aula. Para ello, en la segunda parte del libro se exponen guías para el diseño, análisis y selección o utilización del videojuego, en las que los autores se dirigen directamente a los profesionales y docentes que buscan desarrollar o incluir un videojuego para las aulas, no solo para convencerlos de hacerlo, algo que ya deberían tener claro, sino para dotarles de herramientas y recursos para que cuando ese momento llegue, puedan volver a este libro para decidir y elegir el videojuego más idóneo su objetivo. En este sentido la doble perspectiva expuesta en las guías, una para el desarrollo y otra para la evaluación y utilización directa de videojuegos producidos por terceros resulta muy interesante, porque incide en las dos partes más relevantes del proceso, cómo diseñar un videojuego con intencionalidad educativa y cómo identificarlos e implementarlos, el libro destaca en ese aspecto, porque aunque cuando habla del diseño afirma dirigirse principalmente a los profesionales, dota también al profesorado que se aventura a diseñar su propio videojuego de herramientas y estrategias de gran valor. Las guías, aunque amplias están estructuradas en apartados claramente diferenciados, por lo que resulta fácil dirigirse apartados concretos como: el sistema de reglas o las características técnicas. Y

en el caso de la guía de uso, profundiza en los diferentes dispositivos, los códigos de clasificación o las instrucciones básicas para seleccionar un buen videojuego.

Por último, tienen a bien presentar un repositorio de videojuegos o ideas de implementación, catalogadas en torno a tipologías y géneros de videojuegos, que aunque es solo una pequeña muestra de las posibilidades del medio, conjuga muy bien con la culminación final de 15 lecturas recomendadas, la mayoría de ella conocidas por quienes trabajamos en este área, que no solo dan buena fe de la calidad de los argumentos previos de este libro, sino que permitirán a cualquier persona adentrarse más profundamente en ámbito de la investigación e interrelación entre videojuegos y educación.

El libro se convierte así en una excelente guía para profesionales, familias y docentes pertenecientes a todos los niveles educativos que deseen conocer las implicaciones y posibilidades del videojuego en el aula, dotándoles de herramientas y concepciones iniciales que les permitirán no solo identificar y seleccionar qué juegos pueden utilizar, sino que les dota de las herramientas necesarias para desarrollar sus propias propuestas e implementaciones. Es este libro también un buen punto de partida para investigadores y estudiantes noveles que realicen un acercamiento al campo científico, porque reúne algunos de los preceptos básicos y ofrece herramientas y recursos con los que desarrollar sus propias investigaciones y experiencias.