

LIBROS RECOMENDADOS SOBRE VIDEOJUEGOS Y EDUCACIÓN

- J. P. Gee (2004). *Lo que nos enseñan los videojuegos sobre el aprendizaje y el alfabetismo*. Ed Aljibe.

Este libro descubre, a través de la mirada de un experto investigador de la lingüística teórica, lo que los niños están aprendiendo a través de los videojuegos. El autor se pregunta; ¿cómo se diseñan los buenos videojuegos para aumentar las posibilidades de que sean aprendidos bien y con rapidez, de modo que la gente pueda jugar y disfrutar con ellos, aunque les lleve mucho tiempo y les resulte difícil? El libro trata de dar respuesta a esta importante cuestión.

El autor sostiene que las teorías del aprendizaje planteadas e incorporadas en el mundo educativo escolar seguramente no son las más adecuadas. Los buenos videojuegos pueden darnos pistas sobre el tipo de aprendizaje realizado por los niños. De este modo, el autor identifica 36 principios de aprendizaje presentes en los videojuegos. Estos se agrupan en seis grandes apartados: ámbitos semióticos, aprendizaje e identidad, aprendizaje situado, actividad, modelos culturales y mente social. El libro describe y explica con numerosos ejemplos cada uno de estos principios para concluir con la necesidad de revisar la manera en cómo diseñamos y desarrollamos materiales en la escuela. La aportación más valiosa e interesante de esta obra es el análisis de los principios mencionados ya que no son ajenos a la pedagogía pero los educadores no hemos sabido desarrollar con éxito.

- I. Snyder (2004). *Alfabetismos digitales. Comunicación, Innovación y Educación en la era de la Electrónica*. Málaga: Ed Aljibe.

Este libro está formado por 11 trabajos de distintos autores y se sitúa en la problemática relativa a los alfabetismos que se van generando a partir de las nuevas prácticas digitales. Fundamentalmente se analiza el papel de los juegos, el hipertexto y la tecnología multimedia como elementos que están modificando las formas de aprendizaje de las nuevas generaciones.

Un aspecto común en todos los trabajos que se presentan en esta obra es el concepto de alfabetización. En este sentido, se considera que estar alfabetizado tiene que ver con la comprensión de cómo se combinan las diferentes modalidades comunicativas para crear un verdadero significado.

- D. Buckingham (2002). *Crece en la era de los medios electrónicos*. Madrid: Morata.

El libro de Buckingham permite analizar los cambios en la infancia y ayuda a comprender las características principales de la generación digital o electrónica. El libro plantea el reto de las instituciones educativas ante los cambios y la influencia de los medios electrónicos para crear una cultura diferente. No es un libro sobre videojuegos pero es de gran interés para comprender el papel de los medios electrónicos en la educación.

- Gros,B (Coord) (2004) *Pantallas, juegos y educación: la alfabetización digital en la escuela*. Bilbao: Desclée de Brouwer.

El libro trata sobre el papel de los videojuegos en la educación y la alfabetización digital. Se analizan las diferencias entre las nuevas generaciones y las generaciones adultas, el papel de la escuela en la formación y las nuevas formas de alfabetización. A partir de este análisis de la situación en que nos encontramos se proponen formas de utilización de los videojuegos para la enseñanza y el desarrollo de las competencias requeridas en la sociedad digital.

El libro pretende mostrar la vinculación entre la práctica cotidiana de los niños frente a las pantallas y las posibilidades que los profesores tienen de aprovechar las experiencias que los niños y niñas ya poseen. Se trata, en definitiva, de educar a partir de los medios más próximos y conocidos por los niños y adolescentes actuales.

- Enlaces de interés para encontrar información sobre investigaciones en el ámbito de los juegos digitales.

<http://www.gamestudies.org/>

<http://www.game-research.com/>

<http://www.socialimpactgames.com/>