

Presentación

Los procesos de enseñanza-aprendizaje que se producen a lo largo de la formación de los individuos en la sociedad actual se encuentran mediatizados por los recursos tecnológicos que van incluyendo los docentes en las aulas, bien para una mejora en la comprensión de los contenidos curriculares, bien para ampliarlos. En todo caso, el fin último es el empleo de una metodología de aula que impacte a los estudiantes y que acredite las competencias digitales, informacionales y comunicacionales que demandan hoy los gobiernos.

Uno de estos recursos han sido los videojuegos, si bien no nacieron con esta funcionalidad entre las décadas de los cuarenta y los cincuenta del pasado siglo. A lo largo de los años, tanto sus detractores como sus aliados han ido creciendo, y estos últimos han sido los que más se han ido incrementando, tal y como reflejan los informes Horizon de 2014 o las convocatorias de proyectos europeos, como la conocida H2020.

En esta línea, la denominada *ludificación*, entendida esta como la vertiente educativa de los videojuegos, va ocupando un lugar en los centros educativos en la capacitación formal. Datos que avalan este aspecto los encontramos en el informe de 2012 de la aDeSe (<<http://www.aevi.org.es/docs/documentacion/estudios-y-analisis>>), donde se refleja que uno de cada tres profesores de educación primaria en España ha empleado en clase los videojuegos, y que son los más jóvenes los que más los utilizan (35%).

La propuesta que se hace en este monográfico nace de la intención de trasladar a la comunidad educativa las posibilidades educativas y formativas que tienen los videojuegos, más allá de los creados por la industria específicamente para la formación. A través de las diferentes aportaciones se proponen diversos puntos de vista en los que la ludificación cobra sentido y toma las riendas del proceso de enseñanza-aprendizaje. Son varias las investigaciones que reflejan que la introducción de este recurso en el desarrollo del currículo ha puesto de relieve el valor que tiene; de ahí que se quiera presentar como un elemento positivo para el estudiante en su proceso de formación.

Así, descubrimos un primer artículo que, mediante una visión teórica, se cuestiona la usabilidad de los videojuegos en el ámbito escolar, así como sus

posibilidades de diseño. Encontramos, por otra parte, una aportación que nos acerca a la vinculación de estos al mundo de la comunicación presentando las opiniones de futuros periodistas y comunicólogos en torno a las posibilidades curriculares en el área de los videojuegos. Es significativa, también, la visión que tienen los maestros en formación, pedagogos y educadores sociales, que aportan tres de los documentos que conforman este monográfico. Cabe destacar que son estudios realizados en diferentes contextos universitarios y en todos los casos el principal resultado es coincidente: la viabilidad del empleo de los videojuegos como herramienta de aprendizaje. Cierran este monográfico dos artículos sobre la imbricación de la ludificación en el mundo de la educación inclusiva desde dos puntos de vista: el de alumnos de educación primaria y el de estudiantes de secundaria. En cuanto a la educación primaria, el primer artículo trata del empleo de los videojuegos a través de tabletas con el fin de lograr la capacidad de razonamiento del alumnado con necesidades educativas específicas; en cuanto a la educación secundaria, el segundo artículo se centra en analizar la opinión de los alumnos de esta etapa sobre las posibilidades que tienen como herramienta que potencie la educación inclusiva.

Como vemos, los artículos presentados reflejan que el empleo de los videojuegos en todos los niveles educativos y en diversos contextos es una realidad, viable y tangible; es por ello que debemos atrevernos a pensar en su incorporación a las metodologías de aula.

Verónica Marín-Díaz
Universidad de Córdoba

