

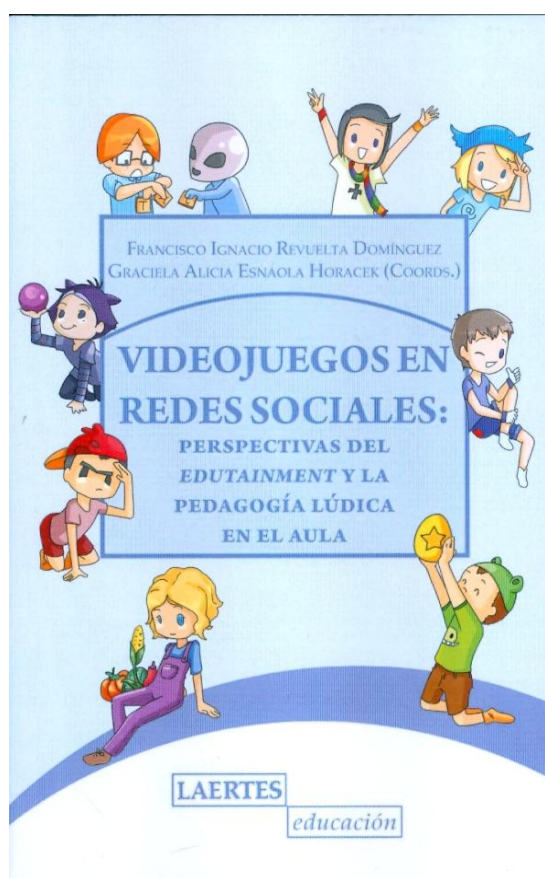
## RESEÑAS

Revuelta Domínguez, F.I. y Esnaola Horacek, G.A. (Coords.) (2013). *Videojuegos en redes sociales: Perspectivas del edutainment y la pedagogía lúdica en el aula*. Barcelona: Laertes.

Este libro se presenta como obra de referencia dentro de una disciplina que en los últimos años está despuntando en el ámbito educativo: los videojuegos en redes sociales. Como objeto lúdico el videojuego ha sido, por línea general, menospreciado como mero entretenimiento. Pero a la par, es un producto cultural de gran influencia en nuestra sociedad. Nuevas disciplinas están abriendo vías para un cambio de perspectiva: el edutainment y la pedagogía lúdica, es decir, lo que entenderíamos como contenido de entretenimiento diseñado para educar pero a la vez entretener o contenido dentro del entretenimiento no diseñado inicialmente para educar pero con una potencialidad o valor educativo implícito.

«*Videojuegos en redes sociales: Perspectivas del edutainment y la pedagogía lúdica en el aula*» nace de la necesidad de integrar nuevas estrategias lúdicas en el aula, y de la falta de investigaciones concluyentes sobre la temática. La pregunta inicial se sintetiza en: ¿sabemos aprovechar la oportunidad del uso de videojuegos en el aula?

Esta obra colectiva se divide en ocho capítulos que suponen un recorrido complementario que profundiza en definiciones, modelos y recursos de la «*gramática cultural de la interactividad*». El primer capítulo: «*Los videojuegos en red social: definición, modelo de negocio, características y modelo de aplicación en el aula*», propone un marco general para la incorporación del uso de videojuegos en redes sociales en el aula. La propuesta incide en la necesidad de la evaluación y categorización de cada videojuego según la competencia que se quiera adquirir. En el capítulo dos, «*Fundamentos de los juegos sociales*», se presenta el juego como parte de la naturaleza humana. La esencia del juego social es la experiencia que genera jugarlo en compañía de otras personas. En el siguiente capítulo, «*El modelo de comunicación del videojuego en red social*», su autor realiza un recorrido por distintas definiciones y taxonomías del videojuego, visto como fundamento comunicativo del ser humano, hasta llegar a la irrupción de la web 2.0. De este modo, «*jugar es aprender. Compartir es aprender*». La escuela no puede ignorar, pues, la presencia del «*mundo pantalla*» en la vida cotidiana de estudiantes y docentes; De esta manera, tal y como explica su autora en el capítulo cuatro, «*Aprendizaje y videojuegos en redes sociales*», la figura del profesor se revela como fundamental como vehículo de las prácticas cotidianas y conocimientos prácticos que deviene el uso de videojuegos en el aula. En el siguiente capítulo, «*Catálogo de recursos y orientación educativa para la utilización en el aula de los videojuegos integrados en las redes sociales Tuenti, Facebook y Google+*», los autores advierten que sin una reflexión previa,



la introducción de videojuegos en el aula puede acarrear recursos metodológicos poco efectivos. En el capítulo seis, «*Estrategias didácticas de las redes sociales con videojuegos*», se remarca que lo fundamental no sería tanto el dispositivo tecnológico y sus posibilidades como lo que los usuarios pueden llegar a hacer con la tecnología disponible para la formación de su identidad, como por ejemplo, abrir nuevas oportunidades para la colaboración y la cooperación. El capítulo siete, «*La adicción a los videojuegos en redes sociales*», se centra en conductas compulsivas en los usuarios de videojuegos, tema de largo recorrido dentro de la bibliografía sobre la temática. La implicación de las familias y la escuela resulta esencial para mejorar la forma de uso de estos dispositivos. El último capítulo, «*Serious Games para el aprendizaje en red*», profundiza en los videojuegos que tratan una temática específica y creados con un propósito distinto al entretenimiento, que pueden hacer pensar en red y fomentar un aprendizaje reflexivo, permanente y transferible.

El videojuego integrado en el aula, da lugar a interesantes propuestas y experiencias educativas, no obstante, todavía estas herramientas se encuentran «*en el umbral del aula*», aún existen múltiples barreras que no dejan entrar los videojuegos dentro del aula.

**Concepción López Andrada**