

Presentación

La creciente expansión de los videojuegos en los contextos no sólo de ocio, -dentro o fuera de las redes sociales-, sino en los escenarios de educación formal ha propiciado interesantes estudios para valorar en qué medida éstos pueden favorecer la adquisición de aprendizajes de distinta índole, así como el desarrollo y adquisición de habilidades cognitivas de orden superior y competencias diversas en los jugadores. De ahí que el presente monográfico de la revista RED haya intentado aglutinar distintos estudios y experiencias innovadoras llevadas a cabo por distintos equipos de investigación centrados en este tópico, tales como el grupo interuniversitario ALFAS (**A**mbientes **L**údicos **F**avorecedores de **A**prendizaje**S**) integrado por miembros de diversas universidades del ámbito internacional, y que en febrero 2012 organizaron el *I Congreso Internacional de Videojuegos y Educación (CIVE)*, accesible en <http://www.uv.es/ordvided/>, -auspiciado por la Universidad de Valencia en esta primera edición-; junto a las investigaciones desarrolladas por el grupo GIPI de la UAH y la UNED, centradas de forma especial en el análisis de cómo algunos videojuegos comerciales como el archiconocido Los Sims 3 u otros de temática deportiva de mayor alcance pueden favorecer la interacción social, la asimilación de la identidad, la resolución de problemas, etc., y contribuyen a la alfabetización digital.

En las aportaciones que se presentan, sobre todo, se identifican las ventajas y oportunidades que pueden suponer los videojuegos en tanto recursos didácticos motivadores para suscitar de forma lúdica diferentes aprendizajes, y como apoyo a determinadas áreas curriculares en los distintos niveles educativos. Además, pretenden dotar a los docentes e investigadores, interesados en la temática, de criterios e instrumentos de evaluación para la adecuada selección de videojuegos comerciales para su posterior sistematización e implementación en las aulas desde una perspectiva psicopedagógica, así como de pautas para el diseño de sus propios videojuegos utilizando programas de fácil manejo y accesibilidad que les permiten intervenir en el proceso de creación de éstos desde otra perspectiva. Al tiempo que se apuesta por la generación de *comunidades de práctica entre docentes* que les ayuden a compartir experiencias innovadoras positivas que puedan

extrapolarse a contextos similares a propósito de la integración de los videojuegos en el ámbito educativo.

Otras interesantes aportaciones ponen especial énfasis en determinar el papel que desempeñan las comunidades de videojugadores, los mecanismos que les llevan a fortalecer lazos en los contextos virtuales a partir de un interés común como puede ser un determinado videojuego, y analizar su comportamiento emocional y social. Asimismo, se describe un estudio que constata la opinión de los propios videojugadores sobre lo que perciben aprender con los videojuegos, qué habilidades son conscientes de haber desarrollado con ellos, sus preferencias y pautas adecuadas para el buen uso de éstos.

No cabe duda que las reflexiones vertidas por los investigadores aquí recogidas aportan un marco conceptual idóneo que bien pueden servir como punto de referencia para desarrollar nuevas propuestas de investigación desde los distintos enfoques metodológicos.

En Oviedo, a 15 de octubre de 2012

Dra. M^a Esther del Moral Pérez, coordinadora del monográfico.