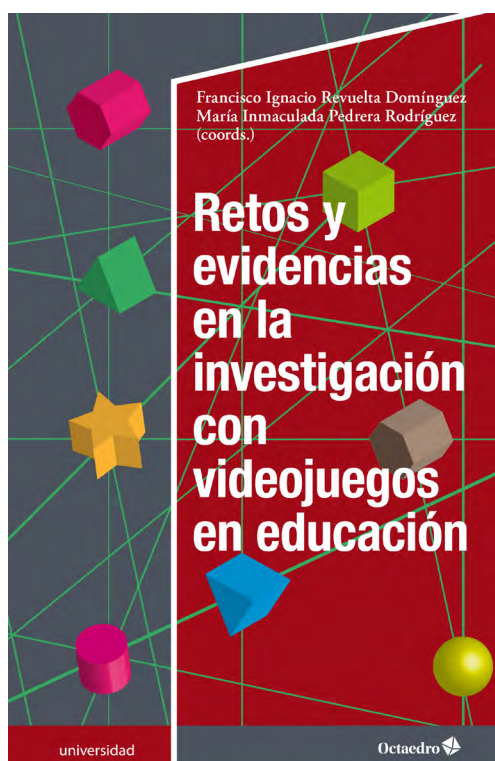


NOVEDAD - SEPTIEMBRE 2019



Retos y evidencias en la investigación con videojuegos en educación

Francisco Ignacio Revuelta Domínguez
y María Inmaculada Pedrera Rodríguez
(coords.)

Colección: Universidad	PVP: 16,50 €
Tema: educación superior, innovación	Ref. 0-16164
Género: Ensayo	Formato: 150 x 230 mm.
ISBN: 978-84-17667-66-5	Páginas: 168
	Encuadernación: Rústica

Francisco Ignacio Revuelta Domínguez

Doctor en Psicopedagogía. Es profesor en la Facultad de Formación del Profesorado de la Universidad de Extremadura y especialista en tecnología educativa. Su línea de investigación se centra en la aplicación, uso y diseño de videojuegos para el ámbito educativo.

María Inmaculada Pedrera Rodríguez

Doctora en Pedagogía. Es profesora en la Facultad de Educación de la Universidad de Extremadura y especialista en competencias emocionales. Una de sus líneas de trabajo es el estudio de la carga emocional de las narrativas en los videojuegos comerciales y educativos.

Este libro presenta un panorama general y actualizado de las investigaciones centradas en el uso, desarrollo e intervención de los videojuegos y los *serious games* en el ámbito educativo. Junto con reflexiones generales sobre los paradigmas, las experiencias y las investigaciones recientes, los análisis se centran en descubrir los factores que favorecen la integración de los videojuegos en la educación en cualesquiera de sus modalidades (formal y no formal).

Se trata de un libro en colaboración internacional entre España y Argentina que recoge aportes, investigaciones y experiencias de algunos de los miembros académicos del Grupo Alfás (<<https://www.grupoalfas.com>>), que se dedica a los estudios de juegos (*game studies*), videojuegos, *serious games* y procesos de gamificación y en el cual sus autores ofrecen aspectos reveladores del paradigma *game based learning*. Desde sus inicios en 2012, el Grupo Alfás ha implementado seis congresos internacionales sobre videojuegos y educación: Alfás del Pi (Alicante), Cáceres, Buenos Aires (Argentina), Vigo, Tenerife y Concepción (Chile), así como una docena de seminarios internacionales centrados en los videojuegos, las simulaciones y la realidad aumentada. De toda esta dilatada experiencia surge esta obra, que proporciona una perspectiva singular y presenta nuevas formas de aproximación al apasionante mundo de aprender jugando y videojugando.

De ahí que el presente volumen sea de gran valor para cualquier persona interesada en realizar experiencias de integración de los videojuegos en el aula, para aquellos que se inicien en la investigación de los efectos de estas herramientas sobre el aprendizaje y para quienes deseen reflexionar o nutrirse de experiencias innovadoras de investigadores especializados.