

NOVEDAD - DICIEMBRE 2021



# Los videojuegos en la escuela, la universidad y los contextos sociocomunitarios

Silvia López Gómez,  
Jesús Rodríguez Rodríguez (coord.)

Colección: Universidad	PVP: 9,99 €
Tema: Competencias/ Profesora-do/ TIC	Ref. 16326-1
Género: No-ficción	Dimensiones: 15 x 23 cm
ISBN: 9788419023384	Páginas: 226 [5,4 MB]
	Formato: ePDF



**Silvia López Gómez.** Licenciada y doctora en Pedagogía por la Universidade de Santiago de Compostela (USC), ejerce como profesora en la Facultad de Ciencias de la Educación de dicha universidad. Es miembro del grupo de investigación Stellae (USC), del grupo sobre materiales didácticos Cavila (MRP Nova Escola Galega), de la Asociación Grupo Alfás (Ambientes Lúdicos Favorecedores de Aprendizajes), de RUTE (Red Universitaria de Tecnología Educativa), de RiDiVi (Red Española de Excelencia sobre I+D+i y Ciencia en Videojuegos) y del consejo de redacción de la Revista Galega de Educación (RGE).



**Jesús Rodríguez Rodríguez.** Doctor y profesor en la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidade de Santiago de Compostela (USC). Miembro de IARTEM (International Association for Research on Textbooks and Educational Media) (presidente 2016-2019), del grupo de investigación Stellae (USC), del grupo sobre materiales didácticos Cavila (MRP Nova Escola Galega), de RUTE (Red Universitaria de Tecnología Educativa), de RiDiVi (Red Española de Excelencia sobre I+D+i y Ciencia en Videojuegos) y del consejo de redacción de la Revista Galega de Educación (RGE).

Este libro presenta una muestra de experiencias relacionadas con el uso educativo de los videojuegos que pueden resultar de interés para el conjunto de los miembros de la comunidad educativa (profesorado de Infantil, Primaria, Secundaria, Bachillerato, Formación Profesional y Universidad; profesionales de instituciones sociocomunitarias; familias y empresas relacionadas con el sector de los videojuegos). Asimismo, uno de los propósitos clave de la publicación es favorecer un intercambio entre docentes y otros profesionales que ayude a poner en marcha iniciativas caracterizadas por la utilización pedagógica adecuada de los videojuegos.

Los criterios adoptados para la selección de las experiencias han sido fundamentalmente su grado de significatividad y el hecho de que se tratase de propuestas que pudiesen ser transferidas a diferentes contextos y realidades. En este volumen hemos procurado incluir experiencias llevadas a cabo en los últimos años en el contexto español e iberoamericano y que muestran las posibilidades que proporcionan los videojuegos en la educación, que van desde el aprendizaje de procedimientos y estrategias hasta la motivación, la toma de decisiones, la resolución de problemas y el desarrollo del pensamiento computacional, entre otras. Igualmente, en la concreción de las experiencias hemos escogido aquellas que destacan las razones por las que los videojuegos pueden ser excelentes recursos para estimular los procesos de enseñanza y aprendizaje.

La obra ofrece trabajos pertenecientes al ámbito escolar y universitario y a los contextos sociocomunitarios.