

## EDUTAINMENT EN MODELOS 1 A 1. UNA PROPUESTA CON VIDEOJUEGOS EN REDES SOCIALES<sup>1</sup>.

### EDUTAINMENT IN "ONE LAPTOP PER CHILD" MODELS. A PROPOSAL WITH VIDEO GAMES IN SOCIAL GAMING.

Francisco Ignacio Revuelta Domínguez  
Jesús Valverde Berrocoso  
Universidad de Extremadura

Graciela Esnaola Horachek  
Universidad del Tres de Febrero (Argentina)

Fecha de recepción: 17 de Octubre de 2012

Fecha de aceptación: 29 de Enero de 2013

Fecha de publicación: 1 de Junio de 2013

#### RESUMEN

*"Es que solamente buscan los videojuegos o van al Facebook ese, para comunicarse".* Esta es la frase que habitualmente define a los padres y madres de los alumnos que, preocupados, ven cómo hasta en la escuela se están incorporando cada vez más ordenadores y que desconocen, en mayor o menor medida, el por qué de la incorporación masiva de tecnología en las aulas.

Esta comunicación tiene como objetivo vislumbrar y/o explicitar las posibilidades y alternativas educativas de los "consumibles" culturales más comunes entre los usuarios de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), a saber, los videojuegos. *"En la red buscamos comunicarnos con otros, relacionarnos y divertimos, jugar!"* es lo que nos dicen los alumnos; esa es su meta, por lo que la Pedagogía y la Didáctica deben ofrecer una reflexión y no mirar hacia otro lado ignorando la eminente omnipresencia de los videojuegos, sean éstos en redes sociales o no, en la vida diaria de los niños y adolescentes de nuestro sistema educativo.

Para cumplir con el objetivo propuesto nos hemos planteado la siguiente pregunta: ¿qué posibilidades educativas, bajo el prisma del Modelo 1 a 1, podemos hallar en estos usos sociales de la red?

Particularmente, nos detendremos en describir los videojuegos en redes sociales ofreciendo casos particulares de videojuegos en estas redes tales como "Farmville" (la granja colaborativa), "ZooWorld" (el zoo en equipo), "Empires and Allies" (imperios y aliados) o "Cityville" (la gran manzana).

**Palabras clave.** TIC, videojuegos, redes sociales, aprendizaje, modelos 1:1.

---

<sup>1</sup> Ensayo derivado del proyecto «Análisis del impacto de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) en los procesos de enseñanza-aprendizaje de los centros y aulas implicados en el «Programa Escuela 2.0» de la Comunidad Autónoma de Extremadura. IB-10028. Junta de Extremadura.

## **ABSTRACT**

"Only they looking for video games or they going to Facebook to communicate themself." This sentence usually defines parents of students who are concerned, see how even in school are increasingly incorporating computers and unknown, to a greater or lesser extent, the reason for the massive incorporation of technology in the classroom.

This paper aims to glimpse and / or identify the possibilities and educational alternatives for cultural product common among users of Information Technology and Communication (ICT), like video games. "In the network we communicate with others, interact and have fun, play!" Is what students say, that's your goal, so the pedagogy and didactics should provide a reflection and not looking the other way ignoring the eminent ubiquity of video games, whether or not social media in the daily lives of children and adolescents in our educational systems.

To meet the proposed target we have set ourselves the following question: what educational opportunities, through the prism of Model 1-1, we can find in these social networking applications?

In particular, we will describe the game in social networking game offering special cases in these networks such as "Farmville" (collaborative farm), "ZooWorld" (the zoo as a team), "Empires and Allies" (empires and allies "and "Cityville" (the Big Apple).

**Keywords.** ICT, video games, social gaming, learning, model 1:1.

## **1. INTRODUCCIÓN**

A través de nuestra trayectoria de investigación<sup>2</sup>, hemos construido un cuerpo teórico suficientemente valido para fundamentar la "Pedagogía Lúdica" a la que acudimos cuando planteamos la resolución de problemas educativos a través de los juegos<sup>3</sup>; al igual que sus particularidades en los juegos inducidos insertos en entornos colaborativos, comunidades de aprendizaje e intercambio comunicacional mediante los gestores de redes sociales.

Las aulas con tecnología, que el Modelo 1 a 1 está extendiendo masivamente, nos invita a reflexionar sobre la posible inclusión de videojuegos en las propuestas didácticas (Bekeberde et al, 2011) y nutrir de nuevas experiencias al movimiento *edutainment*. Es por ello, que centramos nuestra atención en los videojuegos en las aulas como entornos de aprendizaje lúdico que se desarrollan en un entorno multimedial de convergencia cultural, que requiere de la confluencia de disciplinas como

---

<sup>2</sup> Revuelta y Bernabé (2011); Revuelta y Esnaola (2010) y (2009a); Esnaola (2009b), Revuelta y Fernández (2010); Valverde, Revuelta y Fernández (2010), Revuelta y López (2009), Revuelta, Sánchez y Esnaola (2006); Esnaola, (2006) y Revuelta (2004).

<sup>3</sup> Huizinga (1972), Cuenca (2004) y Cuenca (2010)

el cine, la música, el vídeo, la animación, los sistemas tecnológicos inmersivos, entre otros posibles. Trascendiéndola y amplificándola gracias a la interactividad sincrónica que facilita el desarrollo tecnológico (Esnaola, 2009). Las propuestas lúdicas de estos programas se sustentan de todos esos recursos didácticos, mezclándolos, fusionándolos, hasta articular un lenguaje propio muy evolucionado.

Es interesante, acompañar a la formación inicial del profesorado, del estudio de los componentes psicopedagógicos que envuelven el entorno del aprendizaje educativo del videojuego para lograr cambios y la aceptación por parte de los estudiantes que buscan aprender con mejores técnicas.

Los movimientos rápidos, acompañados por música, colores, el uso del humor y el sarcasmo que generan la transgresión de las normas sociales o de la realidad permiten distender al jugador y provocar el pensamiento y la autoevaluación a través del entretenimiento en el usuario. La potente *convergencia* en los formatos y en los contenidos que advertimos en los desarrollos de videojuegos, consolida simbólicamente una forma de acceder al conocimiento, mediante la apropiación de la herramienta y del contenido que subyace en él.

Es interesante citar el trabajo de Csikszentmihalyi y Selega Csikszentmihalyi (1998) que toma algunas variables en consideración como las condiciones de la tarea, la combinación del nivel de desafío y de las habilidades percibidas que configuran los "canales" responsables de las experiencias asociadas a cada actividad.

Estas consideraciones permiten ser aplicadas a la evaluación de los videojuegos en tanto contenidos hipermediales en las aulas del Modelo 1 a 1. El desafío que los pedagogos tienen en sus manos es tender los puentes educativos necesarios.

Ahora bien, consideremos estas afirmaciones para evaluar en qué medida podemos aplicar estas categorías conceptuales a este particular objeto: los videojuegos en redes sociales.

## **2. JUSTIFICACIÓN DE LA INCLUSIÓN DE LOS VIDEOJUEGOS EN LAS REDES SOCIALES PARA LAS AULAS DEL MODELO 1 A 1**

Los videojuegos, emergentes de la cultura actual<sup>4</sup>, revisten características particulares que son necesarias de analizar en profundidad más allá de su funcionalidad ejecutiva en tanto programas informáticos, para evaluar el contenido implícito en las narrativas lúdicas que conlleva un poder educativo muy interesante. Podemos citar que ya en 2009 se publicaba un informe del Comité de Protección al Consumidor del Parlamento Europeo<sup>5</sup> afirmando que los videojuegos pueden estimular el aprendizaje de hechos y habilidades como la reflexión estratégica, la creatividad, la cooperación y el sentido de la innovación. (Marqués Graells, 2010).

En la actualidad los juegos más exitosos son los juegos multijugador que susciben a la consigna: "juega, crea, comparte" incluyendo en la propuesta lúdica la creatividad de los propios jugadores al permitirles diseñar escenarios, personajes y posibilidades. Una experiencia al respecto en nuestro país y con buenos resultados es la que realizan Cortés, García y Lacasa (2012) que reflejan el trabajo de contenidos como la identidad digital a través de la identificación, el trabajo en la competencia digital a través de la alfabetización digital en los nuevos entornos comunicaciones inmersivos (mundos virtuales), el trabajo de la competencia matemática a través de pesar y resolver problemas, el trabajo de la competencia lingüística a través de la construcción de narrativas y manejo de un segundo idioma y, entre otras, el trabajo de la competencia cívica.

Es por ello que el modelo 1 a 1, es el modelo más apropiado para trabajar en el aula con cada alumno utilizando una máquina. El modelo 1 a 1, que vehicula la mediación computacional entre los alumnos y el docente, permite el trabajo con videojuegos en redes sociales en la etapa de la Educación Secundaria. Recordemos que la legislación vigente permite el uso de la redes sociales a los menores que tengan 14 años en

---

<sup>4</sup> Es interesante citar el evento que internacionalmente convoca a los interesados en las relaciones entre videojuegos y educación un evento global que ya lleva cinco años. Ver programa en: *5th Entertainment Education Conference* <http://www.ee5.conference.org/abstract-guidelines>

<sup>5</sup> Resolución del Parlamento Europeo, de 12 de marzo de 2009, sobre la protección de los consumidores, en particular de los menores, por lo que se refiere al uso de juegos de vídeo (2008/2173(INI)) (DOUE, 12 de marzo de 2009) (<http://eur-lex.europa.eu/LexUriServ/LexUriServ.do?uri=OJ:C:2010:087E:0122:0126:ES:PDF> )

adelante. Desde esto parámetros podemos introducir la herramienta a partir del 3<sup>er</sup> curso de la Educación Secundaria.

Los fundamentos didácticos del uso del modelo 1 a 1 para el trabajo con videojuegos en redes sociales y que inician el proceso de reflexión pedagógica y su trabajo en el aula, son los recogidos por Area (2011) de las investigaciones fuente para ese trabajo. De entre las mencionadas destacamos:

- a) Las interacciones comunicativas y de trabajo entre los alumnos se incrementaron.
- b) Permite el intercambio de ideas y la construcción de conocimientos.
- c) Incrementa la participación en la configuración de toda la clase.
- d) Aumenta la motivación de los alumnos (estos niveles se han mantenido constantes durante toda la vida del proyecto).
- e) Permite a los discentes revisar las zonas de consolidación y la reflexión de la clase (los alumnos dicen que esto ayuda a aumentar la comprensión).
- f) Facilita el trabajo individual, cooperativo e interactivo en la clase.

Representantes de la empresa *Playstation*, industria internacional del sector, señalan que el caso más interesante es *Little Big Planet*<sup>6</sup>, precisamente porque ofrece una experiencia interactiva entre el jugador, el juego y entre otros jugadores en red. Con más de 5 millones de copias vendidas, en *Little Big Planet* cada jugador hace su juego, da personalidad a su *Sackboy* o *Sackgirl*, elige opciones de escenarios, coloca obstáculos y comparte el nivel de su autoría con la comunidad en red<sup>7</sup>. Una propuesta de juego que evidentemente sigue las características que posibilita la Web 2.0. Una vez más los juegos enseñan procedimientos y contenidos, con un poder de masificación difícilmente equiparable.

Considerando esta línea de observación, hemos seleccionado entre los diversos géneros existentes, a los videojuegos desarrollados para las redes sociales, precisamente por el incesante incremento de usuarios registrados en estos juegos.

---

<sup>6</sup> <http://www.littlebigplanet.com/es/>

<sup>7</sup> Entrevista 2011 a Matias Sesebrinsky, jefe de producto de Playstation para Argentina.

### **3. CONCEPTO DE VIDEOJUEGO EN RED SOCIAL**

El videojuego en red social es el producto final de una modalidad de mercado denominada Social Gaming ([http://es.wikipedia.org/wiki/Social\\_Gaming](http://es.wikipedia.org/wiki/Social_Gaming)) El videojuego resultante, de cualquier género: arcade, aventura, simulación, etc. necesita que el usuario final tenga amigos con los que completar las misiones colaborativas<sup>8</sup>.

De la mano del desarrollo de los gestores de redes sociales, como es el caso de Facebook (<http://es-es.facebook.com/>), surge este nuevo modelo de negocio del entretenimiento. Los usuarios conversan en red, trabajan en red, comparten en red, juegan en red, etc. Actualmente, Tuenti (<http://www.tuenti.com>) y Google+ (<http://plus.google.com>) han incorporado los videojuegos en redes sociales a su oferta de aplicaciones.

#### **3.1. Aportes de los videojuegos en red al aprendizaje**

Fundamentalmente, sin apenas tener conocimiento de ello, han estado fomentando de forma estratégica que el usuario de videojuegos en red social sea capaz de trabajar su aprendizaje informal. Siguiendo la propuesta de López y Marcelo (2003), las características del aprendizaje informal son:

1. El aprendizaje informal no se planifica, aunque pueden ser diseñados entornos específicos para facilitarlos.
2. El aprendizaje informal no posee un currículo formal: emerge esencialmente de la interacción entre los aprendices.
3. El aprendizaje informal permanece implícito las más de las veces, y en general el aprendiz no toma conciencia del conocimiento adquirido.
4. En el aprendizaje formal se pone énfasis en la enseñanza, el contenido y la estructura de lo que va a ser enseñado, mientras que en el aprendizaje informal el énfasis está en la comunicación entre los que aprenden y en la situación que debe facilitarlos.

---

<sup>8</sup> Actualmente, son muy pocas las experiencias publicadas en las revistas del sector educativo y el uso de videojuegos en redes sociales, una de ellas es el pre-print de la revista Comunicar: Muros-Ruiz, B., Aragón-Carretero, Y., & Bustos-Jiménez, A. (2013).

5. La mayoría de las actividades del aprendizaje formal son individuales, mientras que las actividades del aprendizaje informal son esencialmente cooperativas.
6. En ocasiones, el aprendizaje formal es descontextualizado, con escasa conexión con la experiencia del aprendiz; por el contrario, el aprendizaje informal siempre se desarrolla a partir de la interacción entre aprendices que toman como referencia un contexto determinado.
7. El aprendizaje formal transcurre a menudo desde la teoría a la práctica, mientras que el aprendizaje informal parte generalmente de la práctica, para conformar después teorías implícitas en los aprendices.

### **3.2. Características de los videojuegos en red social.**

Las características principales que nos pueden ayudar a discernir entre una tipología de videojuegos en red (Griffiths & Light, 2008) y otros que sigan el modelo de negocio anteriormente citado son:

1. El videojuego en red social es un juego online. Necesitamos una conexión a internet para poder acceder e interactuar con él.
2. Se distribuye a través de plataformas de gestión de redes sociales.
3. Inicialmente, el videojuego en red social se inicia individualmente con un entrenamiento pero es fundamental tener amigos o asociar a otros jugadores para poder progresar. Por lo tanto, podemos denominarlo multijugador.
4. El juego es asíncrono. Podemos jugar y resolver tareas sin que los otros estén conectados, dejando pendiente otras tareas para el resto de jugadores y que se resolverán cuando éstos se conecten.
5. Son juegos que no terminan nunca. Cada día hay una misión nueva o algo que compartir. No se requiere que un juego tenga un ganador. En ellos no existe una competitividad final, "a ver quién gana". Pero existe una competitividad encubierta, a través de los niveles o puntuación conseguidos. A los usuarios les surge la posibilidad de obtener el mismo o mayor nivel que uno de tus vecinos (necesidad de estatus social) a los que estás atado emocionalmente. De lo contrario no motivaría. Según Chen (2009) debemos pensar a través de la óptica de la psicología social en por qué juegos de comparación social o de comercio amigo sobreviven con los juegos de rol, estrategia, etc.
6. Generan comunidad. Por la propia necesidad que el videojuego en red social impregna al mismo, es necesario trabajar en

- comunidad para poder resolver las misiones que propone el juego.
7. Sistema de moneda virtual. El videojuego tiene un sistema monetario que sirve para avanzar más rápidamente con la adquisición de estas monedas, pues de lo contrario es muy lento la consecución de los mismos a través de la resolución de tareas. La compra puede ser realizada a través de ofertas de paquetes en el propio videojuego mediante transacciones on-line.
  8. Sistema de reclutamiento. A través del avance del propio videojuego en red social, este propone el avance en misiones y nivel mediante el reclutamiento de más usuarios de forma asequible: 5, 10 ó 20 amigos son los números más habituales. De tal forma que, el propio videojuego se autoalimente de nuevos usuarios que se inicien en niveles iniciales.

Consideramos entonces que la educación formal debería atender los desarrollos teóricos mencionados para aprender a utilizar inteligente y pertinentemente los recursos del entorno y potenciar los aprendizajes informales en beneficio de objetivos de mayor complejidad para el desarrollo personal y social.

Pea Roy (2001) define el término *Cognición Distribuida* como aquellos saberes que están presentes en diferentes personas y que, al compartirse, pasan a ser apropiados por los compañeros del grupo. Según Pea Roy, “las tecnologías no son sólo amplificadores cognoscitivos pero también reorganizan el funcionamiento mental de aquéllos que los utilizan”. Desempeñan un papel importante en el desarrollo de las ciencias y la industria, porque pertenecen a las tecnologías de inscripción, que empiezan con el papel y el lápiz y son asociados históricamente con los progresos en el mundo del conocimiento. Tanto es así que, los recursos cognitivos que cada sujeto puede activar para dar respuesta a su devenir histórico están estrechamente vinculados con los efectos del uso con la tecnología y de la tecnología (Perkins, 1995).

Este autor hace referencia específicamente a los efectos sobre la cognición del uso con la tecnología, señalando la ampliación de las capacidades cognoscitivas de los usuarios mediante las “ayudas técnicas” de los desarrollos de software o interfaces de hardware que actúan como prótesis tecnológicas a las posibilidades psicosensoriales y cognitivas particulares de los usuarios. Asimismo, los efectos cognitivos de los usos con tecnología constituyen residuos que dan cuenta de dichas transformaciones cognitivas. En palabras de Perkins podemos señalar que

estos residuos cognitivos provienen del tipo de tratamiento que se le otorga a la información que, lejos de ser un producto estático y acabado, se constituye en vehículo de un pensamiento dinámico y en permanente reconfiguración.

Estos estilos de aprendizaje (o bien residuos cognitivos en términos de Perkins) son funcionales no solo para el propio pensamiento que lo adquiere sino que pasa a ser un factor decisivo para la organización del entorno y las categorizaciones entre conceptos e interacciones sociales (Perkins, 1995) Si a estas características propias del proceso le añadimos las condiciones del medio obtenemos, pues, un efecto mucho más potente y eficaz. La transparencia que los medios masivos adquieren a partir de su amplia posibilidad de ubicuidad, acceso y usabilidad para distintos colectivos de usuarios, dificulta la distancia óptima entre el usuario y el objeto que permitiría “hacer pensable” su influencia en nuestras categorías de análisis. Los avances en los desarrollos de los juegos en redes sociales, incluyendo componentes de virtualidad cada vez más inmersivos dan cuenta de estas aseveraciones que, una vez más operan como anticipatorias de la masificación de estas aplicaciones lúdicas hacia otros usos tecnológicos

#### **4. FILOSOFÍA DE LA INTEGRACIÓN DE VIDEOJUEGOS EN REDES SOCIALES EN MODELOS 1 A 1.**

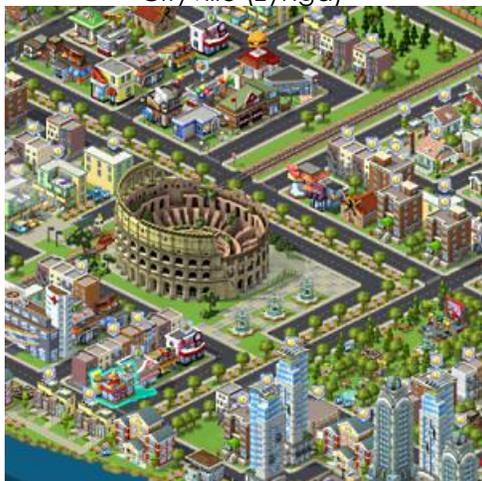
Supongamos por un momento, que queremos desarrollar competencias personales y profesionales. Dados los tiempos de recesión en los que nos vemos inmersos y la necesidad de gestionar los aprendizajes informales de los sujetos de una organización (aula, escuela, instituto o empresa), cabe pensar, en que la estrategia de gestión del conocimiento individual supone la formalización (gestión) del aprendizaje informal.

Propongamos el uso de videojuegos en redes sociales, para ello, cada videojuego debe ser evaluado y etiquetado según las competencias que se quieran adquirir o promover en la organización.

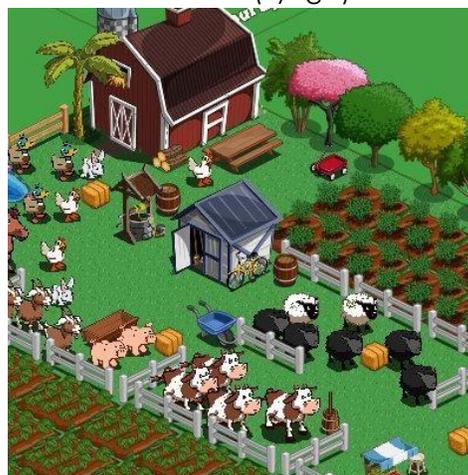
*Cityville* nos propone un verdadero panorama de gestión urbanística y comercial. *Farmville* nos lleva a la vida en el campo con un modelo de negocio basado en el sector primario. Con *Zooworld*, gestionamos un zoológico, ayudamos a la reproducción animal, conocemos particularidades de cada animal y ayudamos a los demás a que sus

respectivos negocios están bien decorados con intercambio de regalos entre los vecinos.

Cityville (Zynga)



Farmville (Zynga)



Zooworld (RockYou)



Empires & Allies (Zynga)



Por otro lado *Empires & Allies* nos hace pensar de forma estratégica en la conquista del liderazgo y nos ayuda a la toma de decisiones, algunas con dilemas éticos y morales. En el eslogan de *The Sims Social* se puede leer: "construye una casa, construye una relación, construye una vida". Conoceremos el mundo inmobiliario, diseñaremos los interiores de una casa dando rienda suelta a la creatividad, estableceremos relaciones y las trabajaremos, etc.

Continuando con la idea, tras esta breve descripción de los más conocidos, establezcamos un tiempo de juego y un nivel objetivo, tal y como secuenciaríamos un programa formativo. Tras alcanzar el objetivo debatimos en el aula o en un foro social sobre los contenidos y sobre algunas preguntas dirigidas. Esto hará que el conocimiento explícito sea socializado y combinado con el resto de miembros del foro. El proceso de

evaluación no debe venir de la mano de evaluación de contenidos, puesto que no estamos evaluando un programa formativo, sino de la integración de conocimientos en las tareas diarias.

## 5. DISCUSIÓN

Es indudable que en el aprendizaje con videojuegos aún queda mucho por decir e investigar. En el momento actual, no hemos explorado al máximo las posibilidades ni de los videojuegos “*per se*” ni de los videojuegos en redes sociales para el aprendizaje.

Han sido los años 2011 y 2012 donde han iniciado, y desarrollado los primeros proyectos de investigación en este tema en nuestro país. Confiamos en que en el 2013 se consoliden los primeros hallazgos y se consoliden estrategias didácticas por parte de los docentes para trabajar con estas herramientas culturales.

Los cambios de paradigma en la formación son procesos largos, que remueven profundos esquemas idealizados y suponen cambios en las actitudes y, evidentemente, en las competencias, las capacidades y las aptitudes de los profesionales de la educación que actualmente se encuentran en ejercicio de la profesión.

Qué mejor manera que aprender sin ser conscientes de ello y poder transferir y evocar conceptos que están presentes en nuestras mentes. El aprendizaje informal, está tomando carta de naturaleza en la época que nos toca vivir. Hasta ahora, el aprendizaje informal no era interesante para la escuela. Pero, es la escuela la que tiene que pensar y dejar atrás modelos industriales y post-industriales en la preparación de las nuevas generaciones. La escuela debe dar respuesta a la sociedad del conocimiento y debe aprovechar el aprendizaje informal de los alumnos para que, a partir de ellos, los mismos alumnos construyan los aprendizajes formales.

En este artículo, hemos querido dar las primeras pinceladas serias sobre la utilización de tecnologías emergentes como son los videojuegos en redes sociales, como insumos de naturaleza variable y repositorios de aprendizajes, de uso habitual en los domicilios familiares de nuestros alumnos y que ponen contra las cuerdas al pensamiento pedagógico y didáctico tecnológico clásico.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- AREA, M. (2011): Los efectos del modelo 1:1 en el cambio educativo en las escuelas. Evidencias y desafíos para las políticas iberoamericanas. *Revista Iberoamericana de Educación*, 56, 49-74.
- BEKEBREDE, G., WARMELINK, H.J.G., MAYER, I.S. (2011). Reviewing the need for gaming in education to accommodate the net generation, *Computers & Education*, 57(2),1521-1529, doi:10.1016/j.compedu.2011.02.010
- CHEN, S. (2009). *The Social Network Game Boom*. From Gamasutra (April 29) Recuperado de [http://www.gamasutra.com/view/feature/4009/the\\_social\\_network\\_game\\_boom.php](http://www.gamasutra.com/view/feature/4009/the_social_network_game_boom.php)
- CORTÉS GÓMEZ, S., GARCÍA PERNÍA, M. R., & LACASA, P. (2012). Videojuegos y Redes Sociales. El proceso de identidad en Los Sims 3. *Revista de Educación a Distancia*, 33. Recuperado a partir de [http://www.um.es/ead/red/33/lacasa\\_et\\_al.pdf](http://www.um.es/ead/red/33/lacasa_et_al.pdf)
- CUENCA LÓPEZ, J.M. (2010). *Los videojuegos en la enseñanza de la historia*. Recuperado de [http://www.educahistoria.com/cms/index.php?option=com\\_content&view=article&id=132:los-videojuegos-en-la-ensenanza-de-la-historia&catid=44:articulos&Itemid=197](http://www.educahistoria.com/cms/index.php?option=com_content&view=article&id=132:los-videojuegos-en-la-ensenanza-de-la-historia&catid=44:articulos&Itemid=197)
- CUENCA LÓPEZ, J.M. (2004). Iter-itineris: un ejemplo de juego on line para el aprendizaje de la historia. *Iber. Didáctica de las Ciencias Sociales, Geografía e Historia* 41: 68-76.
- CSIKSZENTMIHALYI, M., & CSIKSZENTMIHALYI, I. S. (1998). *Experiencia óptima*: estudios psicológicos del flujo en conciencia. Bilbao: Desclée De Brouwer.
- ESNAOLA, G. (2006). *Claves culturales en la organización del conocimiento*: que nos enseñan los videojuegos? (1o ed.). Ciudad Autónoma de Buenos Aires: Alfagrama Ediciones.
- ESNAOLA HORACEK, G. A. (2009a). Videojuegos en redes sociales: aprender desde experiencias óptimas. *Comunicación. Revista Internacional de Comunicación Audiovisual, Publicidad y Estudios Culturales.*, 7(1), 265-279.
- ESNAOLA HORACEK, (2009b) Videojuegos "Teaching Tech": Pedagogos de la convergencia global. *La docilización del pensamiento a través del macrodiscurso cultural y la convergencia tecnológica*. *Rev. Teoría de la Educación*, 10(1) Universidad de Salamanca. Recuperado de

[http://campus.usal.es/~teoriaeducacion/rev\\_numero\\_10\\_01/n10\\_01\\_esnaola\\_horacek.pdf](http://campus.usal.es/~teoriaeducacion/rev_numero_10_01/n10_01_esnaola_horacek.pdf)

- ESNAOLA HORACEK, G. A., y Revuelta Domínguez, F. I. (2010). Videojuegos y aprendizaje: formación profesorado en entornos inmersivos. Herramientas colaborativas y desarrollo de contenidos. *Actas del X Encuentro Internacional VirtualEduca Argentina 2009*. Recuperado a partir de <http://www.virtualeduca.info/ponencias2009/418/VIDEOJUEGOS%2520Y%2520APRENDIZAJE.doc>
- GRIFFITHS, M. & LIGHT, B. (2008). Social networking and digital gaming media convergence: Classification and its consequences for appropriation, *Information Systems Frontiers*, 10(4), 447-459, doi: 10.1007/s10796-008-9105-4
- HUIZINGA, J. (1972) *Homo ludens*. Madrid: Alianza
- LÓPEZ YÁÑEZ, J. Y MARCELO GARCÍA, C. (2003). El aprendizaje informal y su impacto sobre el desarrollo organizativo. En Gairín, J. y Armengol, C. (Eds.) *Estrategias de formación para el cambio organizacional*. Barcelona: Praxis. (Disponible en: <http://prometeo.us.es/idea/publicaciones/julian/30.pdf>)
- MARQUÉS GRAELLS, P. (2010). En Roig Vila, Rosabel y Fiorucci, Massimiliano (Eds.) *Claves para la investigación en innovación y calidad educativas. La integración de las TIC y la interculturalidad en las aulas*. Alcoy: Editorial Marfil.
- MUROS-RUIZ, B., ARAGÓN-CARRETERO, Y., & BUSTOS-JIMÉNEZ, A. (2013). Youth's Usage of Leisure Time with Video Games and Social Networks. *Comunicar*, 20(40), 31-39. doi:10.3916/C40-2013-02-03
- PEA, ROY D. (2001) Prácticas de inteligencia distribuida y diseños para la educación. En Solomon, Gavriel (Compilador) *Cogniciones distribuidas. Consideraciones psicológicas y educativas*. Buenos Aires: Amorrortu Editores.
- PERKINS, D. (1995) *La escuela inteligente*. Barcelona. Gedisa.
- REVUELTA DOMÍNGUEZ, F., Y BERNABÉ SAEZ, A. (2011). El videojuego en red social. *Actas del CONGRESO INTERNACIONAL COMUNICACION SOCIAL Y EDUCACION*. Cáceres: Universidad de Extremadura.
- REVUELTA DOMÍNGUEZ, F., Y FERNÁNDEZ SÁNCHEZ, M. R. (2010). Videojuegos en redes sociales: posibilidades de enseñanza y aprendizaje. En J. Maquillón Sánchez (Ed.), *Innovación educativa en la enseñanza formal*. (págs. 331-338). Murcia: Edit.um. Ediciones de la Universidad de Murcia.

- REVUELTA DOMÍNGUEZ, F. (2009). *Interactividad en los entornos de formación on-line*. Barcelona. UOC.
- REVUELTA DOMÍNGUEZ, F., SÁNCHEZ GÓMEZ, M. C., Y ESNAOLA HORACEK, G. A. (2006). Investigando videojuegos: Recursos online para el inicio de una investigación cualitativa sobre la narrativa de/sobre los videojuegos. *Comunicación y pedagogía: Nuevas tecnologías y recursos didácticos*, 216, 61-64.
- REVUELTA DOMÍNGUEZ, F. (2004). Los juegos-web y el ocio electrónico, un nuevo reto para la pedagogía del ocio. *Primeras Noticias. Comunicación y Pedagogía*, 199, 51-57.
- VALVERDE BERROCOSO, J., REVUELTA DOMÍNGUEZ, F. I., Y FERNÁNDEZ SÁNCHEZ, M. R. (2010). Centro básico de producción y experimentación en contenidos digitales en la Universidad de Extremadura: formación a través de los «serious games». En J. Peirats Chacón (Ed.), *Actas de las XVII jornadas universitarias de tecnología educativa*. Valencia: Universidad de Valencia.

#### **Sobre los autores:**

**Dr. Prof. Francisco Ignacio Revuelta Domínguez**

fird@unex.es

Universidad de Extremadura

Doctor y Licenciado en Psicopedagogía en Procesos de Formación en Espacios Virtuales por la Universidad de Salamanca, donde fue profesor del 2005 al 2009. Actualmente es profesor de TIC Aplicadas a la Educación en la Facultad de Formación del Profesorado en la Universidad de Extremadura. Ha participado en Proyectos de Investigación tanto Nacionales como de las Comunidades de Extremadura y Castilla y León. Ha participado en Cooperación Universitaria con la Universidad de Costa Rica en Diseño de Formación de cursos on-line. Sus líneas de investigación en e-learning son: mejora del diseño instruccional de los cursos de Formación on-line, la socialización a través de entornos virtuales (tesis doctoral) y se dedica al estudio de las posibilidades educativas de los videojuegos comerciales y on-line. Ha desarrollado formación para PDI en Moodle y ha impartido conferencias sobre tutoría universitaria, competencia digital y herramientas para la gestión y evaluación de la calidad del diseño instruccional para formación on-line, web 2.0 y redes sociales para la enseñanza. Actualmente, profundiza en la gestión, didáctica y evaluación de competencias profesionales universitarias a través de entornos virtuales 3D. Miembro del Grupo de Investigación Reconocido Nodo-Educativo. Miembro del grupo interuniversitario Alfas (Ambientes Lúdicos Facilitadores de Aprendizajes). Coautor del libro "Interactividad en los espacios de formación on-line". Algunas de sus publicaciones en Dialnet:

<http://dialnet.unirioja.es/servlet/autor?codigo=247569>

**Dr. Prof. Jesús Valverde Berrocoso**

jevabe@unex.es

Universidad de Extremadura

Doctor en Pedagogía por la Universidad de Salamanca y Máster en Informática Educativa por la Universidad Nacional de Educación a Distancia. Profesor Titular de Universidad en el Departamento de Ciencias de la Educación de la Universidad de Extremadura. Especializado en Tecnología Educativa, trabaja en la Facultad de Formación del Profesorado (Cáceres- España). Es coordinador del grupo de investigación «Nodo Educativo», perteneciente a la «Red Universitaria de Investigación e Innovación Educativa». Dirige la Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa. Actualmente es Director del Campus Virtual de la Universidad de Extremadura. Es miembro fundador y vocal de equipo directivo de RUTE (Red Universitaria de Tecnología Educativa). Los proyectos de investigación actualmente en desarrollo son: Título del proyecto: «Análisis del impacto de las Tecnologías de la Información y la Comunicación(TIC) en los procesos de enseñanza-aprendizaje de los centros y aulas implicados en el «Programa Escuela 2.0» de la Comunidad Autónoma de Extremadura». Entidad financiadora: Dirección General de Ciencia y Tecnología. Junta de Extremadura (Ayudas para la realización de proyectos de Promoción General del Conocimiento y de I+D orientada y aplicada en la áreas Científico-Tecnológicas y Humanísticas). Exp. IB10028. Título del proyecto: «Las políticas de un «ordenador por niño» en España. Visiones y prácticas del profesorado ante el Programa Escuela 2.0. Un análisis comparado entre Comunidades Autónomas». Entidad financiadora: Ministerio de Ciencia e Innovación- Plan Nacional I+D+I. Ref. EDU2010-17037 (Subprograma EDUC). Algunas de sus publicaciones en Dialnet:

<http://dialnet.unirioja.es/servlet/autor?codigo=119573>

**Dra. Graciela Alicia Esnaola**

gesnaola@untref.edu.ar

Universidad del Tres de Febrero (Argentina)

Doctora en Pedagogía por la Universidad de Valencia, Facultad de Ciencias de la Educación. Profesora titular especializada en Innovación Educativa y Mediación Tecnológica en Universidad Nacional de Tres de Febrero. Argentina Docente Investigadora en temáticas vinculadas a la innovación mediada por tecnologías en las instituciones educativas. Experta en *edutainment* e innovación pedagógica. Es directora de proyectos y evaluadora de proyectos de investigación internacionales. Ha sido convocada a impartir conferencias en prestigiosas universidades internacionales, coordinando equipos de investigadores y estudiantes de postgrado. Sus tópicos de interés se relacionan con la mediación de las tecnologías, la dimensión lúdica de los aprendizajes y el impacto de la digitalización en los aprendizajes subjetivos y organizacionales. Algunas de sus publicaciones en Dialnet:

<http://dialnet.unirioja.es/servlet/autor?codigo=1948257>

Para citar este artículo:

Valverde Berrocoso, J.; Alicia Esnaola, G.; y Revuelta Domínguez, F.I. (2013). Edutainment en modelos 1 a 1. Una propuesta con videojuegos en redes sociales. *Revista Fuentes*, 13, 139-154. [Fecha de consulta: dd/mm/aaaa]. <http://www.revistafuentes.es/>