

Los videojuegos en las aulas: conocer, analizar y aplicar *Serious Games* en el ámbito escolar.

Silvia López Gómez

(Grupo de Investigación Stellae, Universidade de Santiago de Compostela)

(Spin-off DIMElab, desarrollo y análisis de medios educativos)

(<https://silvalopezgomez.wordpress.com/>)

En líneas generales, los *serious games* o juegos serios son excelentes programas informáticos que permiten a jugadoras y jugadores la obtención de experiencia y conocimientos en entornos lúdicos que simulan situaciones reales.

En la actualidad este género de videojuegos presenta un momento especial, debido al interés que despierta tanto en el campo empresarial como en el de la investigación, en relación a su desarrollo y al estudio de su eficacia en los procesos de enseñanza-aprendizaje. Como consecuencia de la llegada de las tecnologías a los centros educativos, este momento de experimentación en las aulas no sólo está sucediendo con los videojuegos, sino también con otros materiales didácticos en formato digital, como los libros de texto digitales, los editores de contenidos, las aplicaciones gamificadas, etc.

En el taller se darán a conocer las posibilidades de los juegos serios en educación. Se mostrarán diferentes juegos digitales sobre derechos humanos, medio ambiente, igualdad, conflictos bélicos, derechos humanos, ciberbullyng, etc.

De forma grupal se realizará una selección de estos materiales, los cuales serán probados y sometidos a análisis en base a una guía especialmente diseñada para la jornada.

Las personas asistentes también podrán proponer videojuegos para su evaluación, el único requisito es que estén disponibles de forma gratuita *online*.

Durante la sesión se ofrecerán orientaciones y guías para la selección y uso de los videojuegos en contextos escolares.