

## Presentació

Els processos d'ensenyament-aprenentatge que es produeixen al llarg de la formació dels individus a la societat actual es troben mediatitzats pels recursos tecnològics que van incloent els docents a les aules, bé per a una millora en la comprensió dels continguts curriculars, bé per ampliar-los. En tot cas, la darre-ra finalitat n'és l'ús d'una metodologia d'aula que impacti els estudiants i que acrediti les competències digitals, informacionals i comunicacionals que demanen avui els governs.

Un d'aquests recursos han estat els videojocs, si bé no van néixer amb aquesta funcionalitat a la dècada dels quaranta-cinquanta del segle passat. Al llarg dels anys, tant els seus detractors com els seus aliats han anat creixent, i aquests últims han estat els que més s'han anat incrementant, tal com ho reflecteixen els informes Horizon de 2014 o les convocatòries de projectes europeus, com la coneguda H2020.

En aquesta línia, la denominada *ludificació*, entesa com el vessant educatiu dels videojocs, va ocupant un lloc als centres educatius en la capacitació formal. Trobem dades que avalen aquest aspecte a l'informe de 2012 de l'aDeSe (<http://www.aevi.org.es/docs/documentacion/estudios-y-analisis>), on es reflecteix que un de cada tres professors d'educació primària a Espanya ha emprat a classe els videojocs, i que són els més joves els que més els utilitzen (35%).

La proposta que es fa en aquest monogràfic neix de la intenció de traslladar a la comunitat educativa les possibilitats educatives i formatives que tenen els videojocs, més enllà dels creats per la indústria específicament per a la formació. A través de les diferents aportacions es proposen diversos punts de vista en els quals la ludificació pren sentit i agafa les regnes del procés d'ensenyament-aprenentatge. Són diverses les investigacions que reflecteixen que la introducció d'aquest recurs en el desenvolupament del currículum ha posat en relleu el valor que tenen; d'aquí que es vulgui presentar com un element positiu per a l'estudiant en el seu procés de formació. Així, descobrim un primer article que, a través d'una visió teòrica, es qüestiona la usabilitat d'aquests en l'àmbit escolar, com també les seves possibilitats de disseny. Tro-

bem, d'altra banda, una aportació que ens apropa a la vinculació d'aquests al món de la comunicació presentant les opinions de futurs periodistes i comunicòlegs sobre les possibilitats curriculars en aquesta àrea dels videojocs. És significativa, també, la visió que tenen els mestres en formació, pedagogs i educadors socials, que aporten tres dels documents que conformen aquest monogràfic. Cal destacar que són estudis realitzats en diferents contextos universitaris i en tots els casos el resultat principal és coincident: la viabilitat de l'ocupabilitat dels videojocs com a eina d'aprenentatge. Tanquen aquest monogràfic dos articles sobre la imbricació de la ludificació en el món de l'educació inclusiva des de dos punts de vista: el d'alumnes d'educació primària i el d'estudiants de secundària. Quant a l'educació primària, el primer article tracta de l'ocupabilitat dels videojocs a través de tauletes amb la finalitat d'aconseguir la capacitat de raonament de l'alumnat amb necessitats educatives específiques; pel que fa a l'educació secundària, el segon article se centra a analitzar l'opinió dels alumnes d'aquesta etapa sobre les possibilitats que tenen com a eina que potèncii l'educació inclusiva.

Com podem veure, els articles presentats reflecteixen que l'ús dels videojocs a tots els nivells educatius i en diversos contextos és una realitat viable i tangible; per això hem d'atrevir-nos a pensar a incorporar-los a les metodologies de l'aula.

Verónica Marín-Díaz  
Universidad de Córdoba

