

Videojuegos para intervenciones socioeducativas: una experiencia desde contextos universitarios.

Fernández Sánchez, María Rosa. Doctora en Pedagogía. Profesora Ayudante Doctor de la Facultad de Formación del Profesorado de la Universidad de Extremadura.

Sierra Daza, María Caridad. Estudiante del Máster Universitario en Investigación en Ciencias Sociales y Jurídicas de la Facultad de Formación del Profesorado de la Universidad de Extremadura.

Resumen del trabajo:

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) y en especial los videojuegos, pueden constituir una herramienta de apoyo para el profesional de la Educación Social en el desarrollo de la intervención socioeducativa. Según Levis (2013) los videojuegos pueden facilitar el aprendizaje de determinadas habilidades y conocimientos. La postura anterior es compartida por autores como Revuelta y Pedrera (2013) que señalan que los videojuegos en red fomentan el aprendizaje informal, que surge de la interacción y emerge fuera del contexto académico. En el ámbito de la Educación Social, la educación informal constituye un ámbito de trabajo esencial.

Existen experiencias con videojuegos en los ámbitos de Educación Infantil, Educación Primaria, Educación Secundaria, e incluso, tienen sus inicios investigaciones en la universidad y en la etapa adulta (Bourgonjon, Valcke, Soetaert y Schellens, 2010; Imaz, 2011; Sánchez, Alfageme y Serrano, 2011; ADESE, 2012; Revuelta y Guerra, 2012; Muros, Aragón y Bustos, 2013; Marín y Martín-Párraga, 2014; Sánchez, 2014; Alonso y Yuste, 2014). Si bien son escasas las experiencias realizadas en el ámbito universitario y en concreto, en el Grado de Educación Social. La siguiente comunicación presenta una experiencia de trabajo con videojuegos en 1º de Grado de Educación Social de la Universidad de Extremadura (España) en el contexto de la asignatura TIC aplicadas a Educación Social y las diferentes propuestas que realizan los estudiantes sobre la posible aplicación de esos videojuegos en intervenciones socioeducativas.

Palabras clave: videojuegos, universidad, educación social, educación informal, intervención socioeducativa, cambio social.