

TRABAJAR LA EDUCACIÓN PRIMARIA E-INCLUSIVA DESDE LOS VIDEOJUEGOS.

Verónica Marín Díaz

vmarin@uco.es

Facultad de Ciencias de la Educación

Universidad de Córdoba (España)

Resumen:

Trabajar en educación supone, en muchos casos, tratar de estar a la vanguardia de estrategias metodológicas que hagan más atractivo el currículum formativo de cara a la mejor asimilación de los conceptos por parte de los estudiantes. En ocasiones, estos suelen ser complejos y tanto el docente como el alumno se encuentran en situaciones de angustia bien por pensar que no se sabe transmitir dicho contenido, bien porque se piensa que no se tienen las capacidades para aprenderlo. Para ello el docente trata de buscar herramientas que complementen a su modelo educativo, y a la o las metodologías didácticas que emplee en el aula. Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) se han ido convirtiendo con el paso del tiempo en una de las instrumentos que más están ayudando a los docentes de todas las etapas educativas a introducir los contenidos de forma amigable y llana. Dentro de éstas los videojuegos van cobrando, poco a poco, mayores adeptos entre los profesores para el desarrollo de determinadas partes del currículum. Desde este artículo nosotros planteamos una nueva forma de entender el currículum de la etapa de primaria, a través del trabajo colaborativo entre diferentes materias.

Palabras clave: Educación Primaria, videojuegos, currículum

Abstract

Working in education means, in many cases, to try to be at the forefront of methodological strategies to make more attractive the formative training curriculum for better student's assimilation of concepts. Sometimes, knowledge is often complex and both teachers and students find themselves in situations of anguish either by thinking the impossibility to communicate such content or because it is thought learners have no capacities to apprehend it. Hence, teachers look for additional tools to complement their educational model and teaching methodologies. Information technologies and communication technologies (ICT's) have become over the years in one of the most helpful tools for teachers, at all education levels, to introduce subject contents, in a friendly and simple way. These video games are gaining, little by little, more supporters to develop curriculum. The purpose of this article is to propose a new way for understanding curriculum at the primary level, through the collaborative work among different subjects.

Key words: Primary education. Videogames. Curriculum

1.- INTRODUCCIÓN

El avance de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en la última década ha puesto de manifiesto el gran deseo que tiene el ser humano por estar siempre en continua comunicación o contacto con sus semejantes, bien de forma asincrónica bien sincrónica. Las revoluciones digitales por las que estamos pasando son imparables, haciendo que los gobiernos hayan incluido dentro de sus políticas una perspectiva tecnológica sin precedentes. En España esta preocupación se ha visto reflejada en la normativa desarrollada en los últimos tiempos en materia educativa. La inquietud porque los niños, adolescentes y jóvenes de hoy desarrollen determinadas competencias, entre ellas la digital, ha sido plasmada en normativas tales como el Real Decreto 1513 de 7 de diciembre y el 1631 de 29 de diciembre, ambos de 2006, por el que se establece las enseñanzas mínimas para las etapas de educación Primaria y Secundaria respectivamente, y en ellos

podemos encontrar el desarrollo de 8 competencias, siendo una de ellas la digital.

La adquisición de la competencia digital que los estudiantes deben haber logrado desarrollar en plenitud cuando finalicen sus estudios, se puede puntualizar en acciones como la búsqueda, selección, análisis e interpretación de la información obtenida a través de la red internet y emplear el lenguaje gráfico para interpretar las realidades diarias.

El conjunto de las competencias y de la digital en particular, establecidas en tales reales decretos ayudaran a ir desarrollando una perspectiva crítica en la búsqueda, selección y análisis de la información obtenida a través de las TIC, además de ir reduciendo la brecha digital que se está produciendo de forma cuantiosa en nuestra sociedad en general y en España en particular.

Una de las estrategias metodológicas que parece que está dando muy buen resultado en todos los niveles educativos es el aprendizaje por grupos colaborativos. Compartimos con Padilla y colaboradores (2009) que los jóvenes, niños y adolescentes, cuando desarrollan el proceso de aprendizaje lo realizan de tres formas: competitiva, colaborativa e individualista. Ya en 1988 Jonhson y Jonhson establecían las razones por las que de las tres formas anteriores, la colaborativa era la que mejor se presentaba para trabajar con los estudiantes en el aula, a saber: su visión tanto de la escuela como de los docentes era más positiva, preferían trabajar con otros compañeros a pesar de la diferencia de edad, raza o capacidades y tenían más en cuenta la perspectiva del otro a la hora de tomar decisiones. Pasada ya una década desde las afirmaciones de Jonhson y Jonhson consideramos que aún tienen vigencia.

Si a estas variables añadimos la búsqueda de la inclusión desde las aulas comprenderemos porqué las TIC se han convertido en una herramienta que rompe con todas o casi todas las barreras entre los individuos por diferentes razones.

El interés por temáticas como educación inclusiva, integración, diversidad cultural, multiculturalidad, pluriculturalidad o

interculturalidad, educación inclusiva, ha ido creciendo de forma rápida, debido fundamentalmente al aumento de la población tanto con una necesidad educativa especial y específica como la población inmigrante procedente, principalmente, de países extracomunitarios. Esta situación refleja como nuestro país ha dejado de ser productor de inmigración para convertirse en un país, que en menor medida produce esa inmigración y a la vez también la recibe (Cantero, 2001; Marín y García, 2002). El devenir que se nos dibuja en estos momentos presenta una realidad afectada o impactada por diversos factores (culturales, de género, de raza, de lengua, etc.), los cuales van a regir el crecimiento, en primera instancia, de los individuos y, en segunda, a los grupos de iguales en que se encuentran inmersos.

Las ventajas en la utilización de las TIC dentro de la educación inclusiva son numerosas, por citar algunas podemos señalar (Cabero, Córdoba y Fernández, 2007):

1. Sirven de ayuda en la superación de las barreras cognitivas, sensoriales, motóras y psicológicas.
2. Favorecen el desarrollo de la capacidad autónoma.
3. Favorecen la capacidad de comunicación (sincrónica y asincrónica).
4. Facilitan la adquisición de capacidades.
5. Ayudan en el desarrollo de una formación individualizada.
6. Favorecen la no asunción de la brecha digital.
7. Proveen de momentos/espacios para el ocio.
8. Disminuye el sentimiento de fracaso, etc.
9. La atención a la diversidad es una necesidad que abarca a todas las etapas educativas y a todos los alumnos, es decir, se trata de contemplar la diversidad de los alumnos como principio y no como una medida que corresponde a las necesidades de unos pocos. Aunque la norma legal contempla la atención a la diversidad de todo el alumnado, destaca un colectivo de alumnos que requieren una especial atención, nos referimos al alumnado de necesidades específicas de apoyo educativo, en el que se integran aquellos y aquellas que pre-

sentan necesidades educativas especiales, altas capacidades intelectuales e integración tardía en el sistema educativo.

10. La atención al *alumnado que presenta necesidades educativas especiales*, es decir, a aquel que requiere en un período de su escolarización o a lo largo de toda ella, determinados apoyos y atenciones educativas específicas derivadas de discapacidad o trastornos graves de conducta gira en torno a su escolarización regida por los principios de normalización e inclusión, su no discriminación y la igualdad efectiva en el acceso y la permanencia en el sistema educativo.

11. La atención al *alumnado que manifiesta altas capacidades intelectuales* también ha sido una prioridad de la política educativa española, que ha visibilizado a este colectivo y ha posibilitado dar una respuesta efectiva a sus necesidades.

Como vemos la e-inclusión puede y es una realidad si entre todos hacemos que lo sea, Una herramienta que está cobrando fuerza en el desarrollo de esta idea son los videojuegos.

2.- EL VIDEOJUEGO EN LAS AULAS E-INCLUSIVAS

En el año 2007 la Asociación de Juegos de Entretenimiento publicó un informe en el que se indicaba como el 69% de los norteamericanos pasaban una media de 7 horas diarias delante de un videojuego. Si además añadimos el dato aportado por Pew Internet & American Life Project, quien en 2003 indicaba que el 70% de los jóvenes en edad escolar jugaba a los videojuegos, la situación nos hace plantearnos si su inclusión en el desarrollo de un curriculum orientado a potenciar la educación inclusiva será factible. Es importante señalar que la utilización de los videojuegos y juegos digitales en la enseñanza primaria y secundaria va haciéndose poco a poco una realidad, ejemplo de ellos son las investigaciones realizadas recientemente por Lacasa, Martínez-Borda, Méndez; Cortés y Checa (2009) donde ponen de manifiesto que la utilización de estos en los institutos será beneficioso porque, entre otras razones: permiten aprender con una perspectiva más atractiva, enseñan a reflexionar de forma colectiva dado que generan situaciones en las que es necesario el trabajo en equipo y por

último abren las puertas de las aulas a la realidad virtual. También podemos emplear los videojuegos para tratar de reducir la ansiedad y las conductas problemáticas, que algunos adolescentes desarrollan a lo largo de su período de socialización, y en el tratamiento de algunas minusvalías.

En la literatura podemos encontrar autores que apuesten por su empleo en las aulas y detractores de ello, viniendo esas críticas generalmente por la agresividad de sus argumentos, pero es significativo como algunos cuentos tradicionales presentan esa misma agresividad, recordemos el lobo que se comía a los tres cerditos, o el ogro que quería devorar a Juan por subir por una planta de alubias mágicas a “robarle” su gallina de huevos de oro. Como nuestra intención es ensalzar sus aspectos positivos pasaremos ahora a señalarlos. Los videojuegos en general ayudan a potenciar la curiosidad por aprender, el desarrollo de diferentes áreas del currículum de forma conjunta, así como diversas habilidades, resolver problemas, desarrollar conductas inductivas, una mayor capacidad visual, estrategias manipulativas, reforzar la autoestima y el valor de uno mismo, desarrollo de la capacidad verbal y adquisición de vocabulario, Desarrollo de las habilidades necesarias para identificar y aprender conceptos numéricos, entre otros aspectos (McFarlone; Parrowhowk y Helad, 2002; Blumberg y Sokol, 2004; Castels, Pratt y Drummond, 2005; Marín y García, 2005, 2006; Green y Bevalier, 2006). Por ejemplo mediante las simulaciones, *el videojuego hace que el alumno piense en términos de relaciones, acontecimientos y hechos no aislados. Como consecuencia, aprende más porque lo hace dentro de un contexto, adquiere nuevo vocabulario y técnicas dentro del contexto del juego, lejos de definiciones o sistemas de reglas abstractos. Jugando puede relacionar vocabulario, conceptos, habilidades o estrategias con una experiencia anterior* (Bernat, 2008: p. 95).

La utilización de los videojuegos en la educación e-inclusiva debe partir de la relación entre el mensaje que estos emiten y el universo que recrean y que el jugador, además, debe saber interpretar, pero he ahí un hándicap, a veces dicho universo no es bien interpretado, bien por no conocer el código icónico

bien por no saber interpretar el sentido del mensaje en sí mismo, es en ese momento cuando la mano del docente se debe hacer ver y guiar al estudiante en el proceso de enseñanza, descodificación de él o los mensajes y consecución del aprendizaje del contenido previsto. Compartimos con Felicia (2009: p. 8) que la premisa de los videojuegos *es aprender, memorizar, colaborar, explorar o conseguir información suplementaria para avanzar*, aspectos claves dentro del diseño de una educación para la igualdad.

Los trabajos que relacionan la educación e-inclusiva y los videojuegos está comenzando a ser extensa, Grenn y Bevalier (2006) señalan que la utilización de videojuegos y juegos digitales de acción y de deporte ayudaban a mejorar de forma significativa la visión de niños jugadores con problemas de ambliopía. Los investigadores afirmaban en su publicación que este tipo de videojuegos y juegos digitales contribuyen a mejorar la sensibilidad ocular para el contraste, posibilitando que el ojo pueda detectar los pequeños cambios de color y sombras sobre un fondo uniforme. Como vemos, la sensibilidad de la comunidad científica ante este tema es notable pues existen experiencias similares a nivel nacional. Un ejemplo de ello es el Laboratorio de Investigación en Videojuegos y E-learning dentro del grupo de investigación GEDES (Grupo de Especificación, Desarrollo y Evolución de Software) <http://lsi.ugr.es/~juegos/>) de la Universidad de Granada, quienes centran su labor investigadora en el estudio de los videojuegos y su labor educativa, destacando como líneas de interés el análisis de la jugabilidad -propiedades que describen la experiencia del jugador ante un sistema de juego determinado, cuyo principal objetivo es divertir y entretener de forma satisfactoria y creíble, ya sea solo o en compañía-, desarrollo de videojuegos educativos - en los que se incluyen contenidos educativos de forma "camuflada", de tal forma que la herramienta que se entrega al estudiante sea un videojuego real, con sus fases, niveles, objetivos, puntuación... y donde algunas de las actividades que realiza le permitan aprender el contenido educativo inmerso en la historia-

Diseño de videojuegos basados en el aprendizaje colaborativo –una de las premisas de la educación inclusiva- y, sobre todo, la que más nos interesa, el diseño de videojuegos adaptado a personas con necesidades educativas especiales, intentando favorecer también en este sector de la sociedad las distintas habilidades que se fomentan con el uso de juegos (Marín, 2011).

La escuela e-inclusiva responde a una serie de principios que posibilitan nuevas estrategias para dotar al currículum de flexibilidad, de la capacidad de adaptarse a contextos y necesidades individuales, que permiten una organización más flexible del tiempo y del espacio, que favorecen la elaboración de unidades didácticas integradas, diseñadas para superar la lógica tradicional de las disciplinas (Marín y Ramírez, 2011). En virtud del artículo 13, apartado segundo del Rd 1513, en el que se establece que se tomarán las medidas necesarias para el desarrollo de la atención a la diversidad tanto del aula como del centro, siendo una de ellas las adaptaciones del currículum que se estimen oportunas, pensamos que la utilización de los videojuegos será una herramienta válida para poder introducir al alumnado en una realidad multicultural diversa y diferente a la que está acostumbrado, de manera que esa realidad diversa que le rodea se convierta en cotidianeidad.

3.- PUESTA EN MARCHA DEL TRABAJO

En función del tipo de videojuego que decidamos emplear este ayudará a “trabajar” un área concreta, a saber: los de tipo arcade potenciarán el desarrollo psicomotor y la orientación espacial, los de deportes nos permiten desarrollar habilidades psicomotoras y el conocimiento de las reglas y estereotipos propios del deporte, los tipo aventura y de rol promueve el desarrollo del conocimiento de diferentes temáticas, aportando valores y contravalores. Los simuladores ayudan a controlar la tensión y desarrollar la imaginación, los de estrategia además del beneficio que aportan los simuladores nos permitirán aprender a administrar los recursos que suelen ser escasos. Por último los juegos de lógica y de preguntas ayudan tanto a

desarrollar la lógica, la percepción espacial, la imaginación y la creatividad como a repasar los contenidos del currículum. Como vemos de forma lúdica el proceso de aprendizaje se realizará sin que el estudiante sea consciente de ello, por lo que este será más significativo.

Antes de emplear un videojuego como recurso didáctico debemos cuestionarnos una serie de preguntas tales como: si estimula el reto y la capacidad de superación personal, si desarrolla habilidades tanto personales como emocionales y sociales, si fomenta el desarrollo de procesos cognitivos -relación, comparación,...-, si favorece el aprendizaje significativo, si desarrolla estrategias de aprendizaje -toma de decisiones, resolución de conflictos,...-, si didácticamente hablando es útil -está bien estructurado, los contenidos se presentan de forma gradual, ofrece tutoriales, etc.- y, por último, si la interacción favorece el aprendizaje autónomo. Una vez superadas estas cuestiones nos encontramos en disposición de abordar nuestra propuesta de trabajo en el aula.

Traemos a estas páginas un ejemplo de cómo desarrollar la educación inclusiva en la etapa de educación primaria a través de *Animal Crossing: let's go to the city* desarrollado por Katsuya Eguchi para la compañía Nintendo.

La acción se desarrolla en un pueblo al que el jugador dará un nombre, ficticio o real, habitado por animales antropomórficos. Al iniciar el juego el jugador debe personalizar su personaje, es decir debe elegir su apariencia. La principal característica de este videojuego es que es abierto, por lo que no hay dos iguales ya que no hay dos jugadores iguales. El pueblo planteado presenta una economía real con intercambio y especulación de mercancías, existe la libre oferta y demanda, la compra-venta y subasta, así como la posibilidad de invertir en bienes y raíces así como inmuebles, ahorrar, etc. situaciones que ocurren en la vida cotidiana y con las que los niños y adolescentes deben comenzar a familiarizarse.

Otro rasgo característico es su funcionalidad en tiempo real, es decir que si en nuestro mundo transcurren 48 horas desde que jugamos la última vez, en el videojuego también suceden esas 48 horas, así como se refleja la franja horaria en la que

juguemos, la climatología de la zona en que estemos. Para que podamos subsistir en nuestro pueblo debemos de trabajar así como comprar una casa y pagar una hipoteca, tal y como sucede en la vida real. Nuestro personaje puede plantar árboles frutales para subsistir, recoger sus frutos y venderlos en el mercado así como plantar flores y ver como unos y otros crecen y son afectados por las estaciones, por ejemplo; también puede recoger conchas y animales marinos que encontrará en la orilla de la playa y o bien venderlos o donarlos al museo. Podrá pescar en el río del pueblo y vender la captura relacionándose así con los demás vecinos. Podrá ir a visitar el observatorio y crear su propia constelación así como darle un nombre, ir a comparar ropa o diseñarla, mandar una carta, cobrar un cheque, sacar dinero del cajero automático, o tomar un autobús para realizar una visita a otro pueblo.

¿Por qué seleccionamos este juego para el desarrollo de una educación inclusiva? La respuesta inicial es por la diversidad de sus personajes. Cada uno es un animal diferente, presenta unos rasgos físicos peculiares que en algún momento en otra sociedad o ambiente pueden ser catalogados desde estafalarios hasta extraños o raros, los comportamientos que desarrollan se acercan a los que los humanos presentamos en nuestra vida real, los hay huraños, silenciosos, extremadamente simpáticos o que siempre están sonriendo, quejicas, etc., todo ello conductas que los niños presentan tanto en el aula como en su vida social. La diversidad de personajes y de microsistemas sociales nos permitirá adentrar a los niños en el conocimiento de las diferentes culturas que en la vida real le rodean, acercando así las relaciones y facilitando la socialización primaria, además de ampliar su conocimientos en materias tales como conocimiento del medio natural y social,

Con estas nociones nos lanzamos a su utilización en el aula de Primer Curso de Primer Ciclo de Educación Primaria. Los objetivos que trataremos de lograr, marcados por el Real Decreto 1513, que regula esta etapa educativa serán:

- 1.- Identificar los principales elementos del entorno natural, social y cultural analizando su organización, sus característi-

cas e interacciones y progresando en el dominio de ámbitos espaciales cada vez más complejos.

3.- Participar en actividades del grupo adaptando un comportamiento responsable, constructivo y solidario, respetando los principios básicos del funcionamiento democrático.

5.- Analizar algunas manifestaciones de la intervención humana en el medio, valorándola críticamente y adoptando un conocimiento en la vida cotidiana de defensa y recuperación del equilibrio ecológico y de conservación del patrimonio cultural

Estos se conseguirán por medio del desarrollo del contenido siguiente establecido en el bloque 4 denominado "Personas, culturas y organización social" destinado a desarrollar en el estudiante la comprensión de la sociedad en general y de la española en particular. Dentro de éste bloque los contenidos a trabajar serán: Simulación de situaciones y conflictos de convivencia, los desplazamientos y los medios de transporte y acercamiento a las manifestaciones culturales presentes en el entorno como muestra de diversidad y riqueza.

Las estrategias metodológicas que podríamos emplear deben contemplar diferentes aspectos, tales como la ecología del aula, es decir la organización del tiempo, del espacio, las relaciones sociales establecidas por los alumnos, los materiales disponibles, los contenidos seleccionados...

El paso siguiente será la definición de la tarea, que se distribuirá de actividades, todo ello siguiendo las siguientes fases:

1. "Establecimiento, compartido con el alumno y alumna, de los objetivos de la tarea y de las actividades que se deben realizar, e identificación de la situación de la realidad que será objeto de estudio.

2. Identificación de las cuestiones o problemas que plantea la situación de la realidad.

3. Construcción del esquema de actuación correspondiente a la competencia, identificando con claridad el procedimiento que hay que seguir y los conocimientos, habilidades y actitudes que se deben adquirir para actuar eficientemente.

4. Revisión del conocimiento disponible sobre cada uno de los momentos de la competencia para planificar su aprendizaje.

5. Aplicación del esquema de actuación en situaciones reales distintas” (Marín, Ramírez y Cabero, 2010, p. 17).

De los criterios de evaluación establecidos en el RD 1513 nos inclinamos por el criterio 1 (poner ejemplos de elementos y recursos fundamentales del medio físico (sol, agua, aire) y su relación con la vida de las personas, tomando conciencia de la necesidad de su uso responsable) a través de un debate en el aula, posterior a una redacción que sustente los contenidos del debate.

4.- UNAS LÍNEAS PARA REFLEXIONAR

La utilización de las tecnologías de la información y la comunicación en las aulas en general y dentro del mundo de la inclusión en particular demandan unos docentes que tengan una mente abierta al empleo de herramientas que pueden ser catalogadas en primera instancia de perniciosas. Como todo recurso digital los videojuegos desde que nacieron en la norteamérica de los años sesenta ha despertado reacciones de amor y de odio hacia ellos, sin embargo son cada vez más numerosas las investigaciones que señalan que empleados bajo la tutela de un adulto pueden ser un recurso muy adecuado para que la educación inclusiva que hoy las sociedades cambiantes en las que vivimos se desarrolle en armonía.

El empleo de las TIC en el campo de la educación especial supone que los alumnos discapacitados puedan *“comunicarse con los demás, tanto desde la perspectiva de poder superar las barreras especiales, por ejemplo mediante el correo electrónico o los sistemas de videoconferencia por IP, como por la traducción de sus pensamientos e ideas a sistemas simbólicos comprensibles para otras personas, con la ayuda por ejemplo de los sintetizadores de voz”* (Cabero; Barroso y Fernández, 2000: 3).

En definitiva, la utilización de os videojuegos en las aulas puede ser una valiosa herramienta para el desarrollo de una educación inclusiva que beneficie a todos los protagonistas.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BERNAT, A. (2008): La construcción de conocimientos y la adquisición de competencias mediante el uso de los videojuegos, en Gros, B. (coord.), *Videojuegos y aprendizaje*. Graó. Barcelona. 93-112.

BLUMBERG, F.C. Y SOKOL, L.M. (2004). Boys' and girls' use of cognitive strategy when learning to play videogames. *The Journal of Genetic Psychology* 131, pp. 151-158.

CABERO, J.; FERNÁNDEZ, J. M. y CÓRDOBA, M. (2007): Las TIC como elementos en la atención a la diversidad. En Cabero, J.; Córdoba, M. y Fernández, J. M. (coord.), *Las TIC para la igualdad. Nuevas tecnologías y atención a la diversidad*. Eduforma. Sevilla. 15-38.

CANTERO, F. (2001). Interculturalidad: educar en la diversidad. En T. Pozo y colaboradores (Coords.). *Investigación educativa: diversidad y escuela*. Granada: Grupo Editorial Universitario. 213-218. Tomo II.

CASTELL, A.D., PRATTS, J. Y DROMMOND, E. (2005). The effects of action videogame experience on the time course of inhibition of return and the efficiency of visual search. *Acta Psychologica*, 119, pp. 217-230.

ENTERTAINMENT SOFTWARE ASSOCIATION (2007). Facts and research: game player data. Disponible en http://theesa.com/facts/top_ten_facts.php[Rescatado el 20 de diciembre de 2010].

Felicia, P. (2009): *Videojuegos en el aula. Manual para docentes*. Bruselas: European Schoolnet. Disponible en http://games.eun.org/upload/GIS_HANDBOOK_ES.pdf[Consultado el 29 de Febrero de 2010].

GREEN, C. SH. Y BAVELIER, D. (2006). Effect of Action Video Games on the Spatial Distribution of Visuospatial Attention. *Journal of Experimental Psychology: Human Perception and Performance*, 32 (6), pp. 1465-1478.

JONHSON, R.T. Y JONHSON, D. W. (1988). Cooperative learning: two heads learn better than one. *In Context*, 18. Dis-

ponible en <http://www.context.org/ICLIB/IC18/Johnson.htm>. [Rescatado el 14 de diciembre de 2010].

LACASA, P.; MARTÍNEZ-BORDA, R.; MÉNDEZ, L.; CORTÉS S. Y CHECA M. (2008): *Aprendiendo con los videojuegos comerciales. Un puente entre ocio y educación*. Disponible en http://www.aprendeyjuegaconea.net/uah/informe/informe_UAH.pdf. [Rescatado el 14 de Abril de 2010].

MARÍN, V. Y GARCÍA, M^a D (2002). La formación de profesores y alumnos universitarios en un curriculum intercultural orientado hacia la paz y la tolerancia. *Itinerarios, Revista do Instituto Superior de Ciências Educativas*, 4. 55-68.

MARÍN, V. Y GARCÍA FERNÁNDEZ, M^a D. (2005). Los videojuegos y su capacidad didáctico formativa. *Pixel Bit, Revista de Medios de Comunicación*, 26, pp. 113-119.

MARÍN, V. (2006). Los videojuegos en el ámbito de la familia. Propuesta de trabajo colaborativo. *Aula Abierta*, 87, pp. 71-84.

MARÍN, V., RAMÍREZ A, A. Y CABERO, J. (2010). Los videojuegos en el aula de primaria. Propuesta de trabajo basado en competencias básicas. *Comunicación y Pedagogía, Primeras Noticias*, 244, pp. 13-18

MARÍN DÍAZ, V. (2011). Investigando sobre el potencial psicosocioeducativo de los videojuegos. En V. Marín (coord.). *Los videojuegos y los juegos digitales como materiales educativos*. Madrid: Síntesis. En prensa.

MARÍN DÍAZ, V. RAMÍREZ GARCÍA, A. (2011). Posibilidades educativas de los videojuegos en Educación Inclusiva. En V. Marín (coord.). *Los videojuegos y los juegos digitales como materiales educativos*. Madrid: Síntesis. En prensa.

MCFARLANE, A.; PARROWHOWK, A. Y HELAD, Y. (2002). Report on the Educational use of games. Disponible en <http://www.team.org.uk>. [Rescatado el 14 de Abril de 2010].

PADILLA, N., GONZALEZ, J.L., GUTIERREZ, F., CABRERA, M. Y PADERESWKI, P. (2009). Design of educational multiplayer videogames: a vision from a collaborative learning. *Advances in Engineering Software*, 40. 1251-1260.

PEW INTERNET & AMERICAN LIFE PROYECT (2003). Let the game beging. Disponible en : http://www.pewinternet.org/~media/Files/Reports/2003/PIP_College_Gaming_Reporta.pdf.pdf. [Rescatado el 14 de Abril de 2010].