



*Por Leonard A. Annetta*

### **Editorial Sense Publishers**

Este libro analiza exhaustivamente el fenómeno de los juegos serios, visto no sólo desde la práctica sino también de la teoría que hay detrás de este nuevo recurso pedagógico. El término juegos serios data del fenómeno que comenzó en el 2003, cuando a los videojuegos comerciales se los empezó a utilizar en temas de enseñanza.

De esta manera, "Serious Educational Games: From Theory to Practice" explica que los juegos siempre existieron y que han sido utilizados como una manera de construir una relación con el mundo implicado en el juego. Quien propone la actividad, los roles y las reglas a seguir, son pautas que forman parte de este mundo. Jerarquizar el juego de la mano de la tecnología, renueva la posibilidad de aprender teniendo en cuenta el contexto. El juego, dice Leonard A. Annetta, le permite al jugador conocer la lógica con las que se aplican las reglas del juego.

Además, Annetta es el editor de este libro, el cual consta de 8 capítulos escritos por diversos autores. Cada uno intenta ilustrar un aspecto distinto de esta nueva tendencia: Juegos serios de la teoría a la práctica, es el primer apartado del libro a modo de presentación; luego le seguirá un capítulo escrito por el mismo Leonard A. Annetta, que se cuestiona... "¿Por qué los video juegos?", a continuación impacta el capítulo 3 titulado: "Habilidades del siglo 21 y juegos serios, preparando a la nueva generación" de Hiller A. Spires, "Juego educacional" de Holmes y Honeycutts y "Aprendizaje basado en el problema, centro del diseño del videojuego educativo" de Michelle Cook, entre otros.

Este libro le explica al lector la importancia de que las nuevas generaciones puedan utilizar tecnologías de la comunicación, y el por qué los Juegos serios deben ser utilizados en educación.