

● Anita Gramigna y Juan C. González-Faraco  
Ferrara (Italia) y Huelva (España)

Recibido: 26-12-08 / Revisado: 28-02-09  
Aceptado: 23-05-09 / Publicado: 01-10-09

DOI:10.3916/c33-2009-03-007

# Videojugando se aprende: renovar la teoría del conocimiento y la educación

Learning with videogames: Ideas for a Renewal of the Theory of Knowledge and Education

## RESUMEN

En este artículo se reflexiona sobre la relación del juego con el desarrollo cognitivo y los procesos educativos en un tiempo de profundos cambios tecnológicos. En concreto, sobre el papel de los videojuegos en la construcción del conocimiento y la formación de los niños. Profundizando en la lógica de los videojuegos y en la relación compleja que los usuarios entablan con ellos, pueden extraerse interesantes ideas para repensar la teoría del conocimiento y la educación. El texto analiza primeramente el papel de los videojuegos en el mundo lúdico, para internarse posteriormente en sus modelos narrativos propios. Finalmente se valoran sus virtualidades para el aprendizaje y en general para la educación, sin olvidar sus riesgos. Se concluye en la valoración cognitiva y pedagógica del pensamiento conectivo que pueden desarrollar los videojuegos.

## ABSTRACT

In this paper we reflect on the relationship of games, cognitive development and educational processes during a time of profound technological change. Specifically, we consider the role of videogames in knowledge construction and in children's education. By studying both the logic of video games and how players understand them, we can develop interesting ideas for re-thinking theories on knowledge and education. Primarily, this text analyzes the role of video games in the world of play in order to delve into its unique narrative models. Finally, we evaluate their virtual features for learning and education in general, then focusing on the risks entailed. We conclude with a cognitive-pedagogical evaluation of the connective thought that videogames can develop.

## DESCRIPTORES / KEY WORDS

Videojuego, multimedialidad, aprendizaje, educación, construcción del conocimiento, pensamiento lúdico.

Videogames, multimedia, learning, education, knowledge construction, recreational thought.

◆ Dra. Anita Gramigna es profesora del Dipartimento di Scienze Umane de la Facoltà di Lettere e Filosofia de la Università degli Studi di Ferrara (Italia) (grt@unife.it).

◆ Dr. Juan Carlos González Faraco es profesor del Departamento de Educación de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad de Huelva (España) (faraco@uhu.es).