

## Editorial Videojuegos: Tendencias y aplicaciones en educación y salud

El campo de los videojuegos es uno de los más importantes dentro de la disciplina de la interacción persona-ordenador, y uno de los primeros entornos en los que se investigan y aplican nuevas técnicas y dispositivos de interacción. Un videojuego es una aplicación interactiva orientada al entretenimiento que, a través de ciertos dispositivos de control, permite simular experiencias en la pantalla de un televisor, una computadora u otro interfaz digital, por tanto, su desarrollo e investigación constituyen un campo abierto y de mucha actualidad para la comunidad a la cual va dirigida esta sección especial de esta revista.

Hoy en día, los videojuegos se están utilizando en ámbitos muy diversos. Por ejemplo, se están usando ampliamente en el campo de la educación, para que el alumnado adquiera competencias de una cierta asignatura o materia. En el campo de la salud se usan videojuegos, por ejemplo, para llevar a cabo una rehabilitación de una forma más eficiente debido a la motivación que despierta en el/la paciente, o se usan juegos serios para aprender un cierto protocolo sanitario. En general, el uso de videojuegos y de otros recursos digitales educativos se ha convertido en una práctica común, de tal forma que ha aumentado bastante la oferta de dichos recursos en las diversas plataformas tanto comerciales como no comerciales.

A pesar de este uso generalizado de los videojuegos en diversos ámbitos se constata una falta de metodologías y herramientas apropiadas sobre las cuales es necesario que seguir investigando. Así mismo, creemos interesante trabajar en los procesos de evaluación y de control de calidad que asegure que los objetivos de los videojuegos desarrollados se cumplen.

En los artículos que se presentan en este número, un total de cinco procedentes de diversos lugares dentro de la comunidad investigadora hispanoparlante, tenemos ejemplos de la investigación en videojuegos relacionados con la salud, como

son la definición de un enfoque de diseño inclusivo de videojuegos centrado en jugadores con daltonismo, donde se defiende que hay que tener en cuenta la inclusión como una propiedad más en cada una de las etapas del modelo de diseño y desarrollo software de videojuegos, o usar y evaluar un proceso metodológico ágil, modificado adecuadamente, para permitir la creación de un conjunto de videojuegos orientados a reforzar el aprendizaje de niños con trastorno por déficit de atención e hiperactividad (TDAH).

También tenemos artículos relacionados con la educación, por un lado se presenta un videojuego para para apoyar a los niños en la identificación de emociones (cómoTOY), algo que hoy en día se presenta como un objetivo importante en el proceso de enseñanza/aprendizaje. Por otro lado, se muestra un trabajo donde, ayudado por técnicas de gamificación, se consigue fortalecer el aprendizaje de las matemáticas dentro de un entorno motivacional para los estudiantes de educación secundaria. Y finalmente, se presenta una experiencia de diseño de aplicaciones móviles (smilearning y piensa seguro) basada en el uso de estrategias de gamificación y con la finalidad de fortalecer las habilidades cognitivas de los estudiantes de pregrado y grado. Estas aplicaciones permiten el desarrollo de habilidades del pensamiento crítico-reflexivo y de habilidades blandas (soft skills) como son la colaboración y la comunicación.

Para concluir queremos agradecer a las editoras, Lourdes y Cristina, la confianza depositada en nosotros/as y la oportunidad de tener esta sección especial que nos ha permitido enriquecernos con los trabajos presentados. También, por supuesto, agradecemos y felicitamos a todas las personas que nos han enviado sus artículos por su esfuerzo y trabajo, y, como no, a los miembros de nuestro equipo de revisión que nos han apoyado en esta aventura y sin los cuales no podríamos haber conseguido llegar a tener estas maravillosas contribuciones.

**Patricia Paderewski, Jeferson Arango, Carina S. González y Jesús Gallardo**

Editores invitados