



Revista Iberoamericana de Tecnología en Educación y  
Educación en Tecnología

ISSN: 1851-0086

ISSN: 1850-9959

editor-teyet@lidi.info.unlp.edu.ar

Universidad Nacional de La Plata

Argentina

Artola, Veronica

Book Review: Playful User Interfaces. Interfaces that Invite Social and Physical Interaction

Revista Iberoamericana de Tecnología en Educación y  
Educación en Tecnología, núm. 23, 2019, Enero-Junio, p. 100

Universidad Nacional de La Plata

Argentina

DOI: <https://doi.org/10.24215/18509959.23.e11>

- ▶ Número completo
- ▶ Más información del artículo
- ▶ Página de la revista en [redalyc.org](http://redalyc.org)



## **Book Review**

### ***Playful User Interfaces. Interfaces that Invite Social and Physical Interaction***

*Anton Nijholt. (Editor)*

*Berlin: Springer, 2014. 352 pp.*

*ISBN 978-981-4560-95-5*

---

Este libro trata sobre las interfaces de usuario, en particular aquellas que permiten interacciones lúdicas con las aplicaciones, conocidas como interfaces de usuario lúdicas (Playful User Interfaces). Cuando las interfaces son "lúdicas", los usuarios se sienten desafiados o son persuadidos de participar en la interacción social y física porque esperan que sea divertido. Si bien en estos casos las aplicaciones deben permitir la interacción lúdica, no se trata de aplicaciones necesariamente de entretenimiento. Las interfaces lúdicas pueden encontrarse para aplicaciones que tienen objetivos educativos o se orientan al cambio de comportamiento (actitud, social o físico).

El libro aborda las nuevas tecnologías de interacción que han permitido hablar de Computación Ubicua. Es decir, sensores y actuadores integrados en entornos, dispositivos móviles y dispositivos wearables, que han hecho posible ampliar la visión de la interacción persona-computadora, del escritorio al entorno que rodea al usuario.

En este sentido, los 15 capítulos que conforman el libro tratan diversas tecnologías de interacción y aplicaciones que requieren interacciones lúdicas. El lector encontrará un primer capítulo en el cual el editor ha realizado una introducción con los antecedentes que permiten tener una primera aproximación a las interfaces lúdicas. En los siguientes capítulos, encontrará investigaciones de diversos autores que conforman el estado del arte de la interfaces lúdicas. Estos capítulos se encuentran organizados en secciones que los agrupan por tópico.

Parte I - Entretenimiento público y móvil. Los capítulos de esta sección tratan sobre la interacción con pantallas grandes en entornos públicos y la interacción con pantallas pequeñas en dispositivos móviles.

Parte II - Patios interiores y exteriores. Esta sección está dedicada a las interfaces lúdicas con fines educativos. Se presentan los patios de recreo interactivos donde los sensores y los actuadores están integrados en el entorno y en dispositivos que tienen los jugadores. Un objetivo que se aborda aquí es desarrollar habilidades sociales, cognitivas y físicas.

Parte III - Juegos para el cambio, la personalización y la enseñanza. Esta sección presenta investigaciones donde se aborda el cambio de actitud o comportamiento, la colaboración y las interfaces lúdicas para niños autistas.

Parte IV - Salud y Deportes. Los capítulos de esta sección se refieren a actividades para fomentar el estilo de vida saludable y atender la problemática del comportamiento sedentario de los niños que juegan videojuegos tradicionales. Ponen énfasis en juegos que requieren esfuerzos físicos, interfaces que ayudan a los usuarios a tener éxito con sus esfuerzos, e interfaces que interrumpen la actividad del usuario para persuadirlo a participar en alguna actividad física.

Parte V - Aprender creando. Esta sección es la última del libro. Los tres capítulos que la conforman tratan sobre la creación de juegos y de interfaces tangibles para juegos en chicos y adolescentes. Se muestra el uso de herramientas especializadas, plataformas de diseño de juegos, kits de construcción de interfaces tangibles de bajo costo y tablas multitáctiles.

Si bien el libro consiste en una recopilación realizada en 2014, el lector encontrará en él una variedad de investigaciones que describen vías prometedoras para futuras investigaciones, exploraciones y desarrollos, y ofrecen una mirada al futuro de las interfaces lúdicas.

*Lic. Veronica Artola*  
*Becaria Doctoral CONICET*  
*Universidad Nacional de La Plata*  
[vartola@lidi.info.unlp.edu.ar](mailto:vartola@lidi.info.unlp.edu.ar)

---

**Cita sugerida:** V. Artola, "Book Review: Playful User Interfaces. Interfaces that Invite Social and Physical Interaction," *Revista Iberoamericana de Tecnología en Educación y Educación en Tecnología*, no. 23, p. 100, 2019. doi: 10.24215/18509959.23.e11

Esta obra se distribuye bajo **Licencia Creative Commons CC-BY-NC 4.0**